
雪鹰 叶嵘 徐娴 秦仁 安峰编著
生活·讀書·新知 上海三联书店
电玩
过关斩将



ISBN 7-5426-0985-8
9 787542 609854 >



电玩过关斩将

雪鹰　叶嵘　徐炯
蔡仁　殳峰　编著

生活·讀書·新知 上海三联书店

电玩——过关斩将

编　　著/雪鹰　叶嵘　徐炯　蔡仁　殳锋

责任编辑/李颂申
装帧设计/宋珍妮
责任制作/沈　鹰
责任校对/达　微

出　　版/生活·读书·新知　上海三联书店
　　（200020）　中国上海市绍兴路7号
发　　行/新华书店　上海发行所
　　生活·读书·新知　上海三联书店
印　　刷/江苏吴县文化印刷厂

版　　次/1996年12月第1版
印　　次/1996年12月第1次印刷
开　　本/850×1168　1/32
字　　数/170千字
印　　张/3.5
印　　数/1—30000

ISBN7－5426－0985－8
G·234　定价15.00元

目 录

浪漫传说Ⅲ



距今四百年前，黑色的星星带来了灾祸、遮住了太阳。那一年，所有生命皆消逝了。人类出于对它的恐惧，遂称其为“死星”；对其吞食太阳的现象称为“死食”。那时，有一个人陷入永恒的死亡，那就是魔王。魔王以其强大的力量，打开深渊之门，率领邪恶的灵魂，制压诸国。战后，魔王突然消失，人们便推测“魔王已死”。

摘自《圣王记》第一章、第一节“魔王传记”

先前灾厄的三百年后，“死食”再度降临。这一年，生命全灭，又有一个孩子成为唯一的幸存者。超越了死亡的孩子，成为圣王。圣王将神授予他的十二件武具，分给十二将。然后，将魔王遗留下的残党赶回深渊魔界，关闭了深渊之门。

摘自《圣王记》第二章、第一节“圣王总记”

在我们的后世，将会发生第三次死食。深渊之门将打开，邪恶者将再次降临。又会有一个孩子生存下来，光和暗将栖息在其体内。死食过后的第十五年，神所挑选的人，八位继承了光的青年汇集之时，将把邪恶的力量封印在深渊。

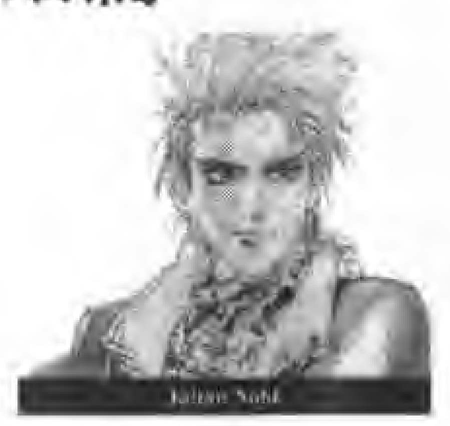
摘自《圣王记》第三章、终节“帕尔斯的预言”



第一篇　人物介绍篇

尤利安 Julian Nohl：

没有什么指示与命令，
只想轻松地散步独行，
后退一步看周围，
唯有广阔的大地、飞逝的流星。


Julian Nohl


Elen Carson

艾莲 Elen Carson：

绿色的精灵，
闪闪发光的风，
奔跑、跳跃，
在灿烂的阳光中。

莎拉 Sarah Carson：

银色的月光遍洒于夜空，
轻轻地开门，
到四处走动，
美丽的星空仿佛预示幸福的行踪，
静静地凝望、思绪如风。


Sarah Carson


Thomas Bent

托马斯 Thomas Bent：

趁着初升的太阳，
风儿也还凉爽，
想外出旅行，
双脚重又踏在久违的大地上，
饱吮这新世界的清香。





哈利德 Harid：

从尘沙中，

能看到的，

是多少个梦，

夺回了失散已久的爱人和邦城，

与卡穆欣相依相偎到永恒。

迈克尔 Michael：

为了正义与尊严，

拔剑、战斗！

哪怕鲜血将铠甲染透，

绝不低头，

也绝不退后。



莫妮卡 Monica Ausbach：

为了不使心爱的人儿忧愁与痛苦，

默默地在他身旁守护，

虽是一段小小的蜡烛，

却愿划破沉沉的夜幕，

为其送去一些关怀和爱抚。

凯瑟琳 Katharina Lauran：

目不转睛地望着远方，

如游子般四处流浪，

任和谐与宁静在心底流淌，

绝无一丝半缕的忧伤。



第二篇　完全攻略篇

大地的旅人

一个暴风雨的夜晚，罗亚奴候(ロアーヌ)（圣王十二将中费尔迪南多所创立的自治领）的宫殿中，公主莫妮卡(モニカ)不安地走动着，她为出征在外的哥哥罗亚奴候爵迈克尔(ミカエル)而担心。突然，从大殿中传来人声，莫妮卡好奇地走近大门偷听，竟听到高德文男爵(ゴドウィン)和大臣在密谋反叛之事！莫妮卡连忙回到自己屋中，打算乔装出城去找迈克尔，并让护卫卡瑟琳娜(カタリナ)留在城中拖延高德文。莫妮卡纵马疾驰至席诺村(シノンの村)，因力尽来到宿屋中求救。小屋中有五位青年正在聊天，获知罗亚





奴宫中异变后，他们十分乐意帮助莫妮卡。于是，极富正义感的尤利安(ユリアン)、具有经营者血统的托马斯(トーマス)、格西亚王朝(ゲッシア)的后裔哈利德(ハリード)、端庄娴淑的少女莎拉(サラ)和她的姐姐艾莲(エレン)，陪同莫妮卡穿过席诺森林，来到罗亚奴军的宿营地。迈克尔闻讯后即带领哈利德和军队回城讨伐高德文，为了莫妮卡的安全，他让尤利安四人护送心爱的妹妹至吸血伯爵雷奥尼多(レオニード)处避难。

尤利安一行人经过山道，由泊多尔伊镇(ポドールイ)前往山顶的雷奥尼多城。见过雷奥尼多伯爵，获知附近的泊多尔伊洞窟有不少宝物，或许会对罗亚奴候爵有用。五位主角遂进入洞窟探险，取得宝物后回到雷奥尼多城，伯爵告之迈克尔、哈利德在罗亚奴平原上击溃了叛军，夺回了王城，并会合卡瑟琳娜打败了城中的魔物，但高德文男爵却逃脱了。

经历一番波折之后，本游戏的八位主角齐聚一堂，迈克尔向众人致以衷心的感谢。其后，哈利德首先告别，他要为格西亚王朝的复兴继续奔波；托马斯和莎拉回皮多纳城(ピドナ)；艾莲则前往兰斯(ランス)欲接受圣王庙的试练；尤利安应迈克尔的要求留下来充当莫妮卡的护卫（玩者也可以不答应，独自展开冒险的旅程）。

宁静的夜晚，卡瑟琳娜独自徘徊在庭院中，迈克尔走了过来，称赞她的英勇，并索要圣王的遗物“马斯卡雷多剑”(マスカレイド)。卡瑟琳娜出于对迈克尔的爱慕，并未察觉有异，将剑交给了对方。孰料，一拿到圣剑假迈克尔立刻露出其邪恶的本来面目，扬长而去。卡瑟琳娜悔恨莫及，她剪短头发，立誓一日不夺回“马斯卡雷多剑”便永不回罗亚奴！卡瑟琳娜离开的次日，莫妮卡和尤利安出城游玩，不意高德文男爵将莫妮卡抓走，尤利安紧跟其后，在诗人的帮助下再一次英雄救美。然而，一波未平一波又起，回到宫中迈克尔居然要莫妮卡下嫁茨凡伊古公爵(ツヴァイク)的

儿子！莫妮卡自然不允，但长兄为父，又不能违背迈克尔：选择一：尤利安带着莫妮卡逃婚，两人逃至港口缪尔斯(ミュルス)，乘船前往世界的中心皮多纳；选择二：尤利安护送莫妮卡出嫁，船至中途遇到魔物的袭击，两人落水失散，然后各自展开旅程。

600年的魅影

在主角漫长旅程中的第一站，即交通和商业的中心皮多纳(ピドナ)。该城不仅是世界上最大的都市，同时亦曾是魔王的王城。300 年前，圣王军将魔贵族放逐后，圣王三杰之一帕尔斯(パウルス)建立起美塞纳王国(メッサーナ)，皮多纳成为其王城。至今，在皮多纳的旧街市仍残留着庞大的魔王殿，不过如今的魔王殿已成为冒险者试练的场所。主角先来到托马斯的亲戚家（新街市中央左首的民房），托马斯正欲出门，不便和他长谈，主角遂到邻室找莎拉加入，然后识相地离开。谁知，一出门就撞到离家出走的少女主塔琪娅娜(タチアナ)，她见主角正在四处旅行，便胡乱编了个假名强行加入。主角虽然不愿意，但又拿她没办法。（若想让其离开，最有效的方法是前往利布罗夫镇(リブロフ)，她会自动离去。如果主角是迈克尔，塔琪娅娜亦不会加入。）众人走进左上角的工厂内，想开发一些精良的武器和防具。却见屋中只有两个人，其中一女子说着说着气呼呼地跑了出去。主角忙上前询问，原来那女子是工厂的主人诺拉(ノーラ)，前一阵子工厂的标志“圣王的枪”（圣王的十一件遗物之一）被盗、诺拉的父亲被杀，此后工厂就停止运作，工匠们亦都离开了。此时，诺拉全副武装地走回来，表示要独自去寻找“圣王的枪”，主角出于道义，答应帮助她，于是伙伴又多了一个（也可以选择不帮助诺拉），为了让工厂继续运作，主角还必须前往世界各地找回离开的工匠们。

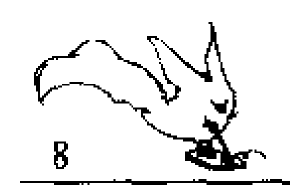
新街市右上角的大宅是原库拉狄沃斯的家(クラウディウス)，皮多纳王宫的军团长鲁多凡伊希(ルードヴィッヒ)发动政变之时上



人库雷梅斯(クレメンス)被杀，其部下夏尔(シャール)保护着库雷梅斯的女儿缪斯(ミューズ)移居到皮多纳的旧街市中。在这里诗人可以加入（注：诗人一旦加入，不打倒魔战士阿拉哥斯是不会离开的。记得前作中的诗人是太阳神的化身，这次的诗人又有何隐秘的身份呢？不过有一点是可以肯定的，在游戏的进程中，通过诗人所吟的古诗，可以获得许多知识，有益于今后的冒险。），在这里还可以打听到许多有用的情报：北方的冰雪之都兰斯(ランス)中，居住着预言“死食”的天文学家和圣王的后代；北方的斯坦雷城(スタンレー)正受到邻城法鲁斯城(ファルス)的威胁；西南方的旅游胜地古雷多阿伽(グレートアーチ)人们竞相挖掘海盗布兰克(ブラック)遗留的财宝；最近，皮多纳奉信神王教的人越来越多，而该教团似乎和纳珐沙漠中格西亚王国的灭亡有关。此外，从皮多纳乘船可以前往许多地方——①利布罗夫(リブロフ)：塔琪娅娜的故乡；②缪尔斯(ミュルス)：罗亚奴的港口；③维尔蒙东(ウィルミントン)：名门法尔布瑞特家(フルブライト)的所在地；④亚马斯(ヤーマス)：不法商会多法奥雷(ドフォーレ)的根据地；⑤法鲁斯(ファルス)：正准备大举入侵斯坦雷城(スタンレー)；⑥茨凡伊古(ツヴァイク)：茨凡伊古公爵的领地，城内举办武斗大会；⑦班加多(バンガード)：圣王建造的海上移动都市；⑧古雷多阿伽(グレートアーチ)：海滨旅游胜地。



位于左上角的神王教的分舵，现在进去是看不出什么破绽来的，因此，主角还是到新街市左下方的武器屋去，看看



有什么装备可买。遗憾的是主角囊中羞涩，看了半天只得离开。走出武器店，瞥见托马斯步入旧街市，便跟过去探个究竟。在旧街市左下角的民房中，托马斯正对躺在床上的女子讲述罗亚奴的事情，那女子正是库雷梅斯的女儿缪斯(ミューズ)。众人谈兴正浓，突然一孩子冲进来，大喊另一个孩子高恩(ゴン)在魔王殿失踪了！魔王虽已死了 600 年，但魔王殿却一直是魔物们居住的巢穴，而近期不知为何，魔物的活动更加频繁了。为了救出高恩，托马斯和夏尔(シャール)加入（此时人数应不足六人以便托马斯加入，若低于五人，夏尔才会加入），众人前往魔王殿。魔王殿不愧为一代王者所居住过的宫殿，地形极其复杂、深广，幸好高恩并没有深入魔王殿，主角们在地下二楼左首的小屋中找到了他。而行至魔王殿的深处，会发现一扇大门堵住去路，有一神秘的声音发出："指轮……"不管怎么样，还是先回到缪斯的家，夏尔会离开队伍，托马斯则与主角一起外出旅行。（注：如果再进入缪斯的家，就会引发"梦境"这一段剧情，在冒险的初期阶段，角色等级不高的情况下，还是不要做这种傻事。此外，魔王殿是最好的练功场所，里面的怪物会因应角色的等级而变化。）

正义的使者

主角们在皮多纳的港口，花 300 元乘船前往亚马斯镇（ヤーマス）。下了船，主角瞥见港口居中的仓库内似乎有人，走近一看，确实有两人在谈话，谈话的内容居然是要偷运毒品！主角正想插手，突然从屋顶跳下一蒙面的黑衣男子，兜售麻药的男子惊呼一声"罗宾"，便逃之夭夭。另一水手则被那称为"罗宾"(ロビン)的蒙面男子抓住，不得不招供其幕后主使者乃镇里的多法奥雷商会(ドフォーレ)。主角目睹这一幕后，来到镇内。果然，市民们对多法奥雷商会欺压百姓的作法恨之入骨，并对怪杰罗宾主持正义对抗商会赞不绝口。在靠港口的民房中，主角再次看见罗宾



惩罚多法奥雷商会不法分子，为百姓出了口气。听说镇内的道具店和多法奥雷商会有勾搭，众人便前往查问，遗憾的是看不出什么名堂。忽然外面传来喧哗声，原来是一青年在广场中发表演说，痛斥多法奥雷商会，号召大家合力反抗。青年的演讲还真“见效”，话音未落，立刻有四条大汉跑过来，不由纷说，将那青年毒打一顿。经历了前两次事件后，主角不再“冲动”了，而是静观其变。果然，怪杰罗宾再度威风凛凛地出场……不过，罗宾怎么变矮变胖了？不出所料，罗宾成功地击倒歹徒，然后摆出潇洒的姿势，欲飞身离去，但却因负重太多（太胖了），居然落到旁边的大木桶里，不能动弹！那些流氓立刻来了劲，围上去要将罗宾烧死！猛地，又传来一声大喝，又出现一个罗宾将流氓们打倒，救出先前那个胖罗宾，亚马斯镇有两个罗宾吗？先不管这些，那些流氓眼见不敌，便唤来了“金牌打手”——怪物们前来助阵。主角见状忙上前去将怪物击退，令小镇恢复平静。再回到港口的仓库，罗宾会出现要求加入队伍（真假罗宾出现的机率对半）。

货运

在亚马斯得知兰斯(ランス)就在其东北方后，区域地图上就会出现兰斯镇，众人即可移动到那里了。在圣王家的门前，艾莲欣然加入。然后，向圣王家的主人说明进入魔王殿需要圣王的遗物“王家的戒指”，主人十分通情达礼，将“王家的戒指”交给了主角。（获得“王家的戒指”后，你可以将它拿到亚马斯镇的道具屋以 2500 元卖出，再花 10 元钱买入“美丽的戒指”(きれいな指轮)，因为两者是同一件物品，所以只要反复这个步骤，即可不必再为金钱发愁了！）兰斯另一户人家居住者是天文学家约翰内斯(ヨハンネス)和他的妹妹安娜(アンナ)。约翰内斯的父亲曾因预言“死食”的发生，而被加以“蛊惑人心”的罪名处死，故约翰内斯继承父业的同时，带着他的妹妹离开故乡定居于兰斯。此时

正值约翰内斯在休息，所以主角向安娜打听有关的情报。安娜会问主角想了解哪一方面的情况，如果选择“有关深渊之门的事”(アビスゲートについて)，约翰内斯会很激动地冲下来，告诉众人四度深渊之门的位置：(最强术)是指青龙、白虎、朱雀、玄武四种地术的最强术，玩者每关闭一度深渊之门即可从安娜处习得一种最强术；(合成术)是指最强的四种合成术，在四魔贵族的巢穴中可以得到合成术的奥义书，安娜就是根据奥义书来告诉你如何使用这四种合成术。出于对圣王的仰慕，众人来到圣王庙参观，因为没有和四魔贵族面对面地战斗过，所以不具备“圣王庙的试练”资格，但却找到了哈利德。

在道具屋中，众人遇见一神情焦急的商人，上前一问，方知兰斯和亚马斯两镇之间的交通要道上，经常有盗贼出没，使得他的货物无法运送至亚马斯。现在不惜出重金，请人当保镖。看在钱的份上，主角一口答应下来。一路上虽然遭遇到不少强盗，但凭着众人卓越的武功，自然是将其打得落花流水，然后从盗贼的口中得知，他们的巢穴在斯坦雷城(スタンレー)附近的山中。平安地将货物送到亚马斯，取得酬金后再回到兰斯的道具屋，接受下一个委托——将另一批货物运至法鲁斯城(ファルス)。（注：如果主角为女性，在运货途中队伍全灭的话，则直接跳至“野盗歼灭战”，并遇见保尔。）若有兴趣的话，各位可以前往法鲁斯或斯坦雷城，接受任何一方的委托，来一场军队模式的大作战。

冰之道

如果角色的HP在350以上，可向兰斯的安娜打听有关“极光”(オーロラ)的事，安娜便会说：“今夜可能会出现极光。”。此时，玩者可退至世界地图模式，然后去喝杯茶、吃些点心，两分钟后回到游戏机前，画面上方会出现绚丽的极光，进入区域地图，穿过“极光之道”(オーロラの道)，众人来到了雪之村。奇怪的是村



中看不见半个人影，却有许多雪人摆在各处。走到一小屋的地下室，竟然遇见一个会动、会说话的雪人！而且，当知道主角们并没有恶意后，全村的雪人不再装傻，纷纷活动起来。雪人那胖敦敦的样子真是可爱极了，好想把它招入队伍，遗憾的是没有“永久冰晶”，雪人不能踏出村子一步（否则会化成水）。那么，为了有个可爱的伙伴，众人开始向冰银河进发。打倒第一个BOSS(风花)后，调查一旁的雕像，得到“永久冰晶”。继续深入冰银河，和另一个BOSS守护之龙(ドラゴンルーラー)对决，并获得圣王的遗物“冰之剑”。回到雪之村，将“永久冰晶”交给地下室中那位第一个和你搭讪的雪人，便又多了位伙伴。（注：除了冰银河的“冰之剑”外，还有诸王之都的曲刀“卡穆欣”(カムシーン)、腐海废墟的“圣盾”(ウイルガード)皆有守护之龙，且其实力不亚于四魔贵族。）

雪之村的事件结束后，以不足五人的队伍，前往兰斯邻近的城镇尤斯迪尔姆(ユーステルム)。镇里的战士沃德(ウォード)（圣王三杰中费尔迪南多的后代，迈克尔兄妹的远亲。）会加入队伍，并请求主角前往冰湖惩治冰湖的主人。（注：如果先打倒冰湖主人，雪之村的情节就不会出现。）对于初期的冒险来说，沃德是个很强的角色。而冰湖主人的属性为“玄武”，因此最好用“朱雀”或其它系别的法术来改变地相。事成之后，沃德会以价值800元的毛皮作为酬金。



梦境

主角拿到“王家的戒指”后，回到皮多纳。因为托马斯担心缪斯，所以便决定先到缪斯家。众人一进门就察觉到屋内弥漫着异样的气氛，原来缪斯吃了高恩拿来的秘药后沉睡不起，唯一能救她的方法是饮下秘药，进入缪斯的梦中打倒梦魔。因为秘药只够五个人的份，所以主角最好从伙伴中挑出三个强劲的角色，然后和夏尔一起进入梦中。缪斯的梦境乃无限迷宫阵，通过的方法是在一间六位修女围坐的房间内，和坐在最右边的修女搭讪，虽然每次她会消失，只要再回到该房间，她又会重现。如此反复，三次对话过后，往右走上楼，即可见到缪斯。（梦境中唯一的宝箱，将之开启三次，可得到圣王的遗物“银的手”。）一切准备妥当后，先 SAVE ，然后进入大殿和梦魔对决。梦魔的攻击力不高，但擅长用催眠之术，如果全员取得催眠的“见切り”，将轻而易举地击败对方。众人平安地从梦境中归来，缪斯告诉主角，梦魔的秘药是神王教的干部马库西姆斯(マクシムス)给高恩的，据说神王教奉信第三次“死食”的宿命之子既非魔王亦非圣王，而是凌驾于两者之上的“神王”。为了能让神王统治世界，神王教近期四处寻找圣王的遗物，估计“圣王的枪”、和“马斯卡雷多剑”的被盗，俱系马库西姆斯所为。主角遂前往皮多纳神王教的分舵，找马库西姆斯问个究竟。但因为证据不足，对方又抵死不肯承认，只得作罢。（注：魔战士阿拉哥斯死亡后，“梦境”这段情节就不会出现。）

再度开启的门

主角们又一次进入魔王殿，因持有“王家的戒指”，可以更深入宫殿内部。越走入深处，就越觉得不对劲——在魔王和四魔贵族都已消失的现在，为何宫殿中还会有如此之多的魔物？当众人行至一块巨大的红色水晶前，突然水晶发射出耀眼的光芒，将



众人吸了进去！进入北面的屋子，明显地感受到一股强烈的压迫感，主角壮起胆继续深入，被打开的深渊之门赫然展现在众人眼前！是谁打开了深渊之门？这个问题已不再重要，如今首先要做的事即关闭深渊之门！主角刚想上前去，从门的另一边突然传来惊天动地的怒吼，紧接着四魔贵族之一的魔战士阿拉哥斯(アラケス)气势汹汹地杀到！阿拉哥斯属性为“白虎”，乃四魔贵族中最擅长直接攻击的角色，因此和他对战时严禁使用白虎术。除了足够的等级外，最好使用直接攻击回避率高的的虎穴阵（采用司令官模式，使用阵形技），再带上几棵回复药，然后和对方拼命。就算四魔贵族再强大，终究只有一条命，而主角们的 LP 大都不低于 10，甚至有具备近 20 条命的高 LP 值的伙伴，只要使用司令官模式，每回合可以获得加 HP 的机会。因此如果懒得练功的朋友们，用命去拼也不失为一种方法，反正只要 LP 不降至 0，在宿屋中休息一晚又可以全部回复。另外，和四魔贵族决战，即便失败了也不会 GAME OVER，只会看到主角被赶了出来，然后积蓄实力再与之一搏。击败阿拉哥斯后，主角将一度深渊之门关闭起来，但是由此可想到另外三度深渊之门必然也被打开了！因此，摆在主角们面前最重要的任务即是关闭三度深渊之门！

远大的目标

在皮多纳托马斯亲戚的家中，主人告诉托马斯有位客人在等他。众人来到里屋，便看到一商人模样的中年男子。对方自称是法尔布瑞特二十三世(フルブライト)，该家族世代经商，曾经收养过圣王，不仅为其提供经济上的援助，而且当时的法尔布瑞特的儿子查尔斯亦是十二将之一，后来战死。遗憾的是如今竞争激烈，且有些商会使用不法手段，故法尔布瑞特家族的生意有些不景气。法尔布瑞特独具慧眼，看出托马斯继承了商人的血脉，是个合适的帮手，于是想请托马斯帮忙，经营其会社。托马斯兴致勃勃地

答应下来，然后至大厅中向主人询问做生意的诀窍。有许多商人散布在世界各地，你必须和他们接触，了解物件的情报，然后选择合适的物件来收购。收购物件前，先确认一下对手的资产情况，再正式开始收购。收购的过程有点拍卖的味道，谁出资最多、使用的手段最合适，便可获胜。收购时画面的背景上会以蓝线表示我方、红线表示敌方，蓝线越长则我方越有利。经营会社的目标依次有三个：①筹集一亿元的资本；②击倒亚马斯的多法奥雷商会；③整垮新生商会“深渊联盟”(アビスリーグ)。如果各位实在没有经营才能的话，就早早倒闭，然后至维尔蒙东镇(ウィルミントン)，找法尔布瑞特加入，可获得“凤大舞的阵”。对此有兴趣的朋友们则大可向着世界第一大公司的目标而奋斗，成为世上最富有的冒险者！

试练

因为和四魔贵族战斗过，已具备了参加圣王庙试练的资格，所以主角一行人再次来到兰斯，找到圣王家的主人，获得许可后，前往村旁的圣王庙。圣王庙中一共有三条试练之道：

①狩人的试练（奖品：妖精の弓）——大殿左侧的入口，角色必须装备弓箭，使用特技“フラッシュアロー”，即可轻松地赢得三连战的胜利。

②王者的试练（奖品：圣王のかぶと）——大殿右侧的入口，考验角色的意志。该试练一共有两条道，一是“近道”，有三个强力的 BOSS ；一是“远道”，虽然要多走些路，但出现的魔物都是些小喽罗。

③つらい试练（奖品：圣王ブーツ）——由两侧的入口绕至中央，对圣王的棺材进行调查，这条艰难的试练之道便出现了。这是对角色能力的测试，第一项是考验角色的生命力，该 BOSS 会不断地削去角色的 LP ；第二项是魅力，对手会蛊惑角色，使其混乱；

第三项是速度，大殿中会有三种不同速度的怪物在移动，角色须避免和速度快的怪物交战。要通过这三项试练的最好方法是装备防止异常状态的道具，然后使用司令官模式，通过阵形技的自动回复取胜。

野盗歼灭战

根据运货时所掳的盗贼所提供的情报，主角在斯坦雷城(スタンレー)的北方发现了盗贼的巢穴。(关闭一度深渊之门后来此地。)在洞窟中居然遇到了一个正四处探险的青年保尔(ポール)，他因自幼便十分向往冒险的生涯，所以离开家乡到处流浪。洞窟内并不十分宽广，没走多久便找到了盗贼的首领。首领显然是个外强中干的角色，见众人身手不凡，忙捧出钱财让主角放过他，主角自然不允，上前三下两下就收拾了他，为百姓除了一害。然后再到基多兰特镇(キドラント)，找保尔加入。

DRAGON 空中战

关闭了一度深渊之门后，在世界各地的酒吧中，主角获知罗亚奴城受到四魔贵族之一比尤妮(ビューネイ)的攻击，于是急忙赶回罗亚奴。玩者若是选用迈克尔当主角，那么就要先回王宫，坐到王座上，听取士兵的报告后，率领大军和比尤妮军进行一场大规模军队模式的作战；然后回到王城，再以普通的战斗模式赢得三连战的胜利；刚回到自己的房间，迈克尔的影武者便出现，向其报告比尤妮的巢穴就在罗亚奴境内的塔夫旦山(タフターン)中，接下来的流程就和其他七位



主角一样——组成讨伐比尤妮的冒险队伍，登上塔夫旦山，直冲比尤妮的巢穴！如果你觉得这种作战方法太过于冒险和枯燥的话，可以前往浮岛都市班加多(バンガード)（必须是第一次来到班加多，避开杀人鬼事件），得知西北方有一个小山村(小さな村)。在小山村的酒吧内，诗人咏唱起古诗——遥远的 300 年前，魔龙公比尤妮在塔夫旦山顶筑起她的巢穴，群魔飞舞在空中，地上的人们只能望之兴叹，此时，圣王来到鲁布山地，说服居住在那里的巨龙多拉，背着圣王向比尤妮发起挑战，龙和人的力量将魔龙公赶回了深渊魔界。主角听完古诗，忙向主人打听鲁布山地(ルーブ)的情况：当年帮助圣王讨伐比尤妮的巨龙多拉(ドーラ)的后代古艾因(グウェイン)，现正居住在鲁布山地中！于是，众人整理好行装，出发前往鲁布山地。在山顶巨龙的巢穴中，主角终于见到了看守宝物的巨龙古艾因，选择和它对话后，若主角的 HP 够高的话，就能说服对方。三百年前的战斗再度重演：主角乘着巨龙古艾因，飞上塔夫旦山顶，和比尤妮进行一场激烈的空战！古艾因没有 HP 的限制，其特殊攻击非常有效，主角只要注意自己的 HP，间或对比尤妮施以强力攻击；在巨龙的帮助下，这应该是场很轻松的战斗。现在，深渊之门只剩下两个了！加油吧！

天才教授

在泊多尔伊镇的西方，是号称世界上人口最多的茨凡伊古城(ツヴァイク)。城主茨凡伊古公爵举办了一个武斗大会，胜利者将授予圣王的遗物“圣杯”。因为没有多大的把握取胜，所以主角决定还是先在附近“考察”一下：①茨凡伊古城的西北方有一小镇基多兰特(キドラント)；②西方的森林中有变体的动物出现，而酒吧内一男子似乎对此非常感兴趣，愿意以高价收购那些动物；③西方森林的深处还有一座气派的公馆，里面住着一位天才教授。于是，众人先前往西方森林去拜访那位“天才教授”。出乎意料的是教授居然是位妖艳的女子！她一见有客人来，立刻载歌载舞，



发表长篇大论介绍自己，几乎将所有的赞美之词都加之于一身，把主角吓得调头就逃。教授忙叫住众人，告之她所研究的四匹变体动物逃跑了，想请主角帮忙。主角想起茨凡伊古城酒巴中男子的话，便欣然去抓那四匹动物。在森林中抓住这些动物后，可以将其还给教授换取有关阿路加纳(アルジャーノン)的情报，亦可以卖给茨凡伊古城酒吧中的男子。

退治

逃脱的实验动物之事告一段落后，众人来到了西北方的基多兰特镇。小镇内的人们正处于恐慌之中，原来在小镇旁的祭祀之洞穴(いけにえの穴)中突然出现奇特的怪物，村长不惜重金聘请主角去打倒怪物。助人为乐，况且又有酬金，何乐而不为？主角便跟着村长来到祭祀之洞穴，谁知刚一进洞，村长就把洞口给堵死了！看来不打倒怪物是不能走出洞穴的了，只有硬着头皮往里走。黑暗之中，先是听到悉悉簌簌的怪声，声音越来越大，突然大批的鼠精出现在众人面前！好汉不敌四手，面对如此之多的魔物，主角只得三十六计走为上策。来到洞口，众人拼命地敲打着岩石呼救，好在没多久洞口就打开了，站在众人眼前的是村内的少女妮娜(ニーナ)。妮娜的恋人就是那位立志要成为伟大的探险家的保尔(ポール)。（如果“野盗歼灭战”这段情节已进行过，保尔已回到村中。）获救后，主角赶回教授的公馆，向教授求教如何能战胜鼠精阿路加纳的方法，当然少不了要忍受教授的一番吹嘘。再至基多兰特，却看不见妮娜的身影，向村长询问，原来妮娜竟代替主角被关在洞穴之中！众人急忙进入洞穴，正巧赶上妮娜遇到怪物的攻击。鼠精群阿路加纳数量众多，因此要挑选习得强力攻击全体特技的角色上阵，方可取胜。

暴走

将妮娜平安地送回家后，众人去向教授报告结果。然而，一入森林，即听到一声巨响，一庞然大物猛地冲出来，将众人撞得人仰马翻，然后逃之夭夭！难道又是什么实验品“暴走”了吗？果然不出所料，在教授公馆的地下室，主角发现了被困的教授。继变体怪物、鼠精之后，她的又一项发明——术战车，因为漏装了一个零件而失去控制。唉！看来教授确实是天才——制造麻烦的天才！没办法，只好再次替这位“天才教授”收拾烂摊子。主角走进右面的大门，坐上另一部术战车，然后展开一场“暴走族”的决斗！因为术战车上只能乘座三个人，所以在阵形中排在前三位的角色可以上场。三人中最好有一人具备“生命之水”之类的回复术，另两个人具备强力的攻击特技，集中攻击术战车的一处。最后，这场充满火药味的赛车之战，以对手坠落深谷而告终。

血的圣杯

再回到茨凡伊古城(ツヴァイク)，参加茨凡伊古公爵举办的武斗大会。（注：如果主角是莫妮卡，则因先前的逃婚事件而无法参加。）赛前，要整理一下队伍，让力量、魔法强劲的角色担任先锋，然后依次是次锋、中坚、副将、大将以及替补。对手纯粹是随机决定的。获胜之后，受到茨凡伊古公爵的接见，并被告知武斗大会的奖品在吸血伯爵雷奥尼多手上，让主角自己去拿。奖品是别人的东西，还让获奖的人自己去取，遇上这种慷他人之慨的人，主角只得自认倒霉。根据以前和吸血伯爵的交往，众人觉得他并不那种不讲理的人，遂出发前往泊多尔伊镇(ポドールイ)。第二次来到雷奥尼多城，自然是轻车熟路，马上就找到了伯爵。向他说明了来意，伯爵十分通情达理，让主角跟着他到地下室去取，说着便消失了。主角一行人走入左边的房间，向地下室进发。一路上披荆斩棘，眼看就要到达目的地时，却遇上一骷髅拦住去



路！该BOSS“亚米”(ヤミー)的实力不亚于四魔贵族，且一回合后可以回复999点HP，还会放毒！因此，最好的方法是采用虎穴阵或玄武阵，并先用太阳术改变地相，再带齐回复药和解毒药。费了九牛二虎之力，方打倒对方，此时众人方知雷奥尼多伯爵为何如此爽快地答应交出圣杯了，原来竟安排了这么强劲的魔物来“迎接”主角！真是狡猾！众人气势汹汹地冲入地下室，吸血伯爵见此亦无话可说，乖乖地将圣杯奉上。有了圣杯后，再回大厅找雷奥尼多伯爵，他便加入主角的行列。虽然雷奥尼多伯爵的LP为1，但因为是吸血鬼，具有不死之身，故战斗时若LP为0，战斗结束后又会复活。

死的祈祷

各位还记得那个“野盗的巢穴”吗？如今再次进入其中，便会发觉原先的盗贼都消失得无影无踪了，取而代之的是成群的怪物！原本盗贼首领端坐的地方，亦有个魔物大模大样地站着。好在该BOSS不过是不成气候的小角色而已，三下两下就将它解决了。走出巢穴，主角发现在其东面居然出现了一奇怪的地方——“洞窟寺院迹”！在好奇心的驱使下，众人便入内探险一番。（即便没有去过魔物化了的野盗巢穴，只要经过一定的时间，便可在斯坦雷城的民家里打听到有关洞窟寺院遗迹的事情，然后在地方地图上即出现洞窟寺院遗迹。）这里原本是座古代寺院，现在已完全成为魔物们的巢穴了。在寺院的最深处，四个木乃伊僧侣围坐的祭坛前，向众人询问祈祷何物。主角想起曾在魔王殿中找到一本“死的祈祷文”，于是吟咏起“死之祈祷”：“让我歌颂死亡；它是多么地幸福；来，走向这幸福之地。”话音刚落，立刻一巨人的魔物出现在众人面前！看来，死亡并不值得去歌颂它，否则怎么会这么快就有魔物来引导你步入这“幸福之地”呢？！该BOSS“加拉迪亚”(ガラテア)的属性为白虎，擅长石化攻击，

当地相为白虎时，每一回合结束后回复999点HP。因此，一开始就要改地相为玄武。对其最有效的特技为棍棒技的“削岩击”和弓技的“プラズマショット”。取胜后获得开发武具的材料“死のかけら”，可用其制成“死の弓”或“死の指轮”。

深夜的鸣动

第二次访问班加多镇(バンカード)，一股异样的气氛正笼罩着全村。原来，小镇中的一对夫妇在夜晚惨遭杀害。为了查明原因，主角决定在此留宿。寂静的夜晚，村人都进入了梦乡。窗外突然闪过几道黑影，主角立刻警觉，冲上前去喝住对方。众人将凶手团团围住，方发觉竟是魔物，而且还是四魔贵族之一魔海候法鲁内斯(フォルネウス)的手下！制服了这三个小喽罗后，主角找长老相谈。长老正想请人设法重新启动班加多，恢复其海上移动都市的原样；而主角亦打算利用这座都市去寻找魔海候。两人凑在了一起，一拍即合，当即主角走出小屋，在村中晃悠一圈后再找长老，遂打开长老屋内的地下道，让众人入内启动移动都市的装置。众人来到主控室，却无法启动它，无奈只得再回去问长老。长老反问主角：“是否在主控室内看到了一尊“海豚像”(イルカ像)？”当然是没有。看来是要先去找海豚像啦！到酒吧中打听情报，酒吧主人闪烁其词，十分可疑。在众人的逼问下（连问三次），他终于交代偷盗海豚像的事实，现已将其卖给了亚马斯的道具屋。主角忙追至亚马斯镇的道具屋，其主人先是不肯交代，而要主角买他的东西再愿意透露。唉，没办法，花了些钱后众人方被告知海豚像早已被海盗布兰克(ブラック)夺走了！

复出的海盗

为了海豚像，主角一行以五人以下的阵容，从皮多纳乘船出发前往旅游胜地古雷多阿伽(グレートアーチ)。在热闹非凡的海滨



都市中，有一白发、独目独脚的老人，站在栈桥上默默地遥望着大海，显得和这个喧闹的地方格格不入。主角被他的独特气质所吸引，上前去询问："在海盗布兰克的宝藏中是否有奥利哈路冈海豚？"，老人猛地回过头，眼中闪过一道锐利的光芒，反问主角要海豚像何用。当他知道主角是因为要去打败魔海候法鲁内斯才需要海豚像时，欣然表示愿意为众人指路。其实，这位望海的老人就是名震一时的海盗布兰克（现名为哈曼(ハーマン)）！几年前，他驾船出海时遇到一头巨大的魔物（其实就是海魔候法鲁内斯），被咬去了一条腿，从此便退出江湖，在古雷多阿伽隐居起来。现年39岁的哈曼因饱经风霜，故看上去恍若老者一样。众人跟随着哈曼来到古雷多阿伽附近的一个洞窟内，在其详细的指引下，主角毫不费力地找到了海豚像。（注：如果以六人的队伍去找哈曼，则要花 100 元从他口中打听到财宝洞窟的地点。但是，为了今后"神王追想"这一剧情的发展，还是先将哈曼拉入伙为妥。另外，古雷多阿伽附近一共有五个财宝的洞窟，有兴趣的话就——游玩过来吧！）回到班加多镇，将海豚像放回主控制室，却依然不见有任何动静。最后还是长老解开众人的迷惑："必须要有玄武术士的帮助。"而班加多南方的芒塞斯镇(モウゼス)即玄武术士栖息之地。

欲望的漩涡

现今的芒塞斯镇一分为二，以"死者之井"为界线，北方由玄武术士温迪妮(ウンディーネ)所控制，南方由朱雀术士波尔加纳(ボルカナ)所控制。为了争夺"死者之井"，双方正斗得不可开交。主角一进镇，便闻到了这股浓厚的火药味：众人去找温迪妮，却被委托暗杀波尔加纳；接受了她的委托后，再来到波尔加纳的府邸，又被委托去暗杀温迪妮。于是，主角不管三七二十一，接下双方的委托，但却不执行，反而前往"死者之井"去探个究竟——

井中到底有什么东西，令两位术士要争个你死我活？在又黑又臭的枯井深处，等待众人的宝物竟是当年君临天下后突然消失的魔王所遗留下的武具——魔王的盾！难怪温迪妮和波尔加纳要互不相让了，但是为了一面盾，值得去用生命冒险吗？！还要将整个村镇都卷入两人欲望的漩涡，真是太不值了！主角打倒守护的魔物后，取得“魔王的盾”走出井口时，正撞见温迪妮和波尔加特大打手！主角愤然上前喝止二人，那两人显然已被利欲熏昏了头脑，见主角手中拿着“魔王的盾”，不由纷说便向主角一行人发起了进攻。在这种情况下，只有用武力来制服他们，让其清醒清醒了！因为地相为玄武，温迪妮可以回复体力，所以首先要集中攻击她。根据两人的属性，苍龙术、白虎术以及强力的特技都能对其造成有效的伤害，且两人的 HP 并不高，所以这并不是场十分艰难的战役。将二人都击倒后，在主角的痛斥下，两位术士惭愧地低下了头……芒塞斯镇再度迎来了和平！而主角亦得到了玄武术士的力量。（注：除了上述的大团圆结局外，还有三种获得玄武术士帮助的途径——①接受温迪妮的委托，杀死波尔加纳，温迪妮加入；②接受波尔加纳的委托，杀死温迪妮，然后获得波尔加纳的帮助；③接受双方的委托，将两人都杀死，血洗整个芒塞斯镇，然后依靠唯一留下的一名温迪妮的弟子。）

深远的西太洋

悠久的过去，圣王在其冒险的旅程中，获得了传说中的金属“奥利哈路冈”，并将其制成一尊海豚像。海豚像结合了玄武术士阔萨尔的力量，令海中的小岛得以移动。这座小岛被命名为“班加多”。圣王和十二将们乘着浮岛潜入海底，直闯魔海侯的宫殿，将法鲁内斯赶回魔界，关闭了深渊之门。如今，继承了光之力量的青年，再度集合了海豚像和玄武术士的力量，重现移动都市班加多的丰采，使之遨游在碧蓝的大海之中！主角一声令下，班加



多立刻潜入海中，寻找魔海侯的宫殿。魔海侯的宫殿还没有找到，却先发现海之边缘的一座小岛(最果ての岛)！坐着小船登上边缘之岛，众人意外地发现岛上的居民竟然是一只只活蹦乱跳的龙虾！（如果拿来煮着吃，足够十几人分的吧？）龙虾们十分热情好客，告诉主角海底宫的位置。其中有只龙虾亦想跟着众人外出冒险，主角当然是爽快地收下了它。听说魔海侯法鲁内斯派遣其手下水龙，来破坏这座小岛。为了报答龙虾们提供情报，主角决定为他们铲除水龙！众人跳入小岛上的地洞中，来到了水龙栖息的瀑布洞窟。可是，众人兜遍了整个洞窟都未发现什么水龙。最后，细心的主角走入一大片瀑布的右上方，总算是走出了瀑布洞窟，到达边缘之岛临近的一块礁石上，找到了那头可恶的水龙。水龙的属性为玄武，擅长水、雷系的攻击。因此，全员装备“鱼鳞”，再改变地相，是为上策。

边缘之岛的龙虾们再度过起了无忧无虑的日子，而主角一行人仍然要继续前进，因为只要四魔贵族一天不消灭，这个世界就不会拥有真正的和平！班加多又一次潜入海底，向龙虾们所说的方位（0,100）进发。几经探索，海魔侯的宫殿终于出现在众人面前！整座海底宫的地相为玄武，因此最好装备上“鱼鳞”和“湖水のローブ”，如果没有这些装备，就用朱雀术改变地相。和魔王殿相比，其他三个魔贵族的栖身之地的地形都要简单得多，所以没有耗费多大的力气便找到了法鲁内斯。法鲁内斯最强的招式莫过于メイルシュトローム，运气不好的话会被这一招导致全员麻痹、不能战斗！首先摆下虎穴阵或玄武阵，然后改变地相使之不能回复，再以体术及腕力高的角色使用“ナイアガラバスター”之类对鱼类魔物有效的特技。为了避免法鲁内斯频繁地使用“メイルシュトローム”，必须速战速决，尽早消灭对手方为上策。随着法鲁内斯的一声惨叫，三度深渊之门徐徐关闭，辽阔的大海又恢复了宁静。

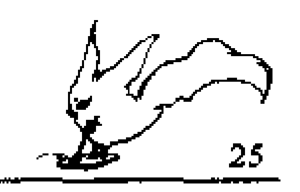


神王追想



回到陆地上，主角首先获知位于班加多北方的小山村(小さな村)，被巨龙古艾因踏为平地！众人遂前往鲁布山地找古艾因评理，遗憾的是对方根本不理会主角，还认为这是龙的本性、不足为怪。虽然古艾因曾帮助主角打倒比尤妮，但是面对那些被杀的人们，主角仍是要和古艾因一决胜负！古艾因的 HP 相当高，且攻击力亦不低，故五人中必须要有两人会使用回复系法术。战胜古艾因之后，众人回到皮多纳。听说神王教的马库西姆斯(マクシムス)正在其分舵中传教，主角忙带着哈曼赶去探个究竟。哈曼一见马库西姆斯，立刻认出他便是那臭名远播的海盗加卡尔(ジャッカル)！马库西姆斯即加卡尔见势不妙，忙从暗道中逃之夭夭。众人紧跟其后，穿过地下道来到了皮多纳的旧街市。听村民说，马库西姆斯往新街市逃去，遂又追至新街市，然后又根据情报赶到了港口，港口的船员告之马库西姆斯已乘船前往利布罗夫镇(リブロフ)了。但当众人来到利布罗夫镇时，却不见马库西姆斯的踪影，他会躲到哪里去呢？在小镇的酒吧内主角听到了一则很重要的情报：神王教的总部神王塔就在东南方的纳珐沙漠(ナジュ)中！而现在的马库西姆斯也只有这一条路可走！

浩瀚的沙漠一望无际，似乎永远也走不到尽头。其实，一入沙漠后一直往左走，即可看见远处的神王塔，而往右走则是前往“干涸的大河”(乾いた大河)。遥远的古代，沙漠民族克服了种种困难，在纳珐沙漠中建立了格西亚王朝；14 年前，即第三次死食后的第二年，神王教兴起；六年后，神王教将其本部迁往格西亚



亚哥的领地中，并且势力不断地扩大，直接威胁到梅西亚王国

类后，一下子便获得了三件圣王的遗物：“荣光の杖”、“圣王の枪”、“マスカレイド”，还有一件魔王的遗物“魔王の斧”！（注：如果主角是卡瑟琳娜，则在取回被加卡尔骗走的小剑“マスカレイド”后，才能得以返回故乡罗亚奴。在王宫中见到迈克尔，迈克尔希望卡瑟琳娜能够恢复以前的样子——留长发，这时便会让卡瑟琳娜来选择是留长发呢？抑或保持现在短发的模样？我想大多数玩者都会选择前者的吧？）

最后的魔贵族

在世界的各个城镇内，都会有可能出现一块告示牌，这是巡回世界的马戏团的告示，马戏团以展示各种奇异的生物来招揽观众。众人看了告示牌后，亦按捺不住好奇心，前往“见せ物小屋”。遗憾的是场内观众太多，主角在后面什么也看不到。一气之下，主角遂回该城镇的旅馆睡觉去了。深夜，万籁俱寂，主角忽闻风中隐隐传来女子的哭泣声。众人起身，顺着哭声来到“见せ物小屋”。在小屋内，主角赫然发现一娇小的妖精被囚禁在铁笼内。主角忙上前打开铁笼，妖精仓皇逃出，转眼便飞出了屋外。众人亦往外走，突然又听到奇怪的喘气声，原来是一丑陋的魔物。魔物会喷强酸、吸取对手的HP。但是面对已身经百战的主角们，再厉害的魔物也不得不俯首称臣。

救出妖精之后，众人来到古雷多阿伽(グレートアーチ)，从那里乘船前往阿盖(アケ)。阿盖是位于热带雨林入口处的一个小村落，充满着原始的土著风味。该村落的居民们谈论起森林深处，所遗留的四魔贵族魔炎长阿乌纳斯(アウナス)的火术要塞时，仍怀着极大的恐惧。火术要塞的正确位置只有居住在热带雨林中的妖精们知道，但是妖精们喜欢说谎、欺骗人类，因此她们的话亦不可信。为了关闭最后的深渊之门，主角不顾一切地进入了茂密的热带雨林。森林的地形看上去都很相似，其实只要不被那满目的



绿色所迷惑，应该很容易就能找到妖精的村庄。妖精们的村庄建立在巨大的树木中，害得众人爬上爬下十分吃力。而且正如阿盖的村民所说，妖精们对主角信口开河，让人不知道她们所说的话中到底有多少是真的、多少是假的。好在在村的右上角的一间小屋内，主角找到了在马戏团中救出的那个妖精。小家伙倒也知恩图报，告诉众人在森林中跟着什么颜色的蝴蝶走，即可到达火术要塞。（蝴蝶的颜色是随机的，而队伍不满六人的话，妖精即可加入。另外，绝对注意的要点——以不满六人的队伍前往第四个深渊之门！如果将莎拉算作第六个人亦可）。

宿命

炽热的岩浆翻滚着，火术要塞中充满着刺鼻的硫磺味。在废墟的深处，开启的深渊之门中站立着一位孤独的少年，茫然地看着远道而来的主角们。主角也立刻认出对方就是在世界各地曾遇见过的那位少年。众人刚想弄清是怎么一回事，最后的魔贵族阿乌纳斯却突然出现！魔炎长的力量并不算十分强大，但他能反射众人的直接攻击。因此，尽量使用非直接攻击的特技以及魔法，应很容易便取得胜利。终于将四魔贵族全都击败了！终于可以关闭四度深渊之门了！众人欢呼雀跃之时，却看见徐徐关闭的深渊之门，欲将少年带至深渊魔界！主角不知所措时，莎拉挺身而出，毅然代替少年和深渊之门一起消失于黑暗的彼岸！（如果主角是莎拉，则少年为了她而进入深渊魔界）原来，十五年前的第三次“死食”，幸存下那个孩子就是少年！但是，继魔王、圣王之后，背负艰涩命运的孩子并非只有少年一人！另一个便是继承了光之力量的八位青年之一莎拉！宿命中的孩子，最终仍无法逃避命运的捉弄吗？失去了伙伴的主角，意志消沉地带着少年回到兰斯的约翰内斯家。突闻约翰内斯的一席话，众人猛地振奋起来：在遥远的东方，还有第五个深渊之门的存在！为了打破轮回的命运，

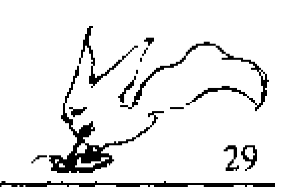


为了失去的伙伴，为了这个世界永恒的和平，主角和他的伙伴们义无反顾地向那六百年来无人知晓的东部世界进发！

开拓

穿过纳珏沙漠，往东一直走，便来到了干涸的大河。来回走在流沙和岩壁上，顶着当头的烈日，进入了死亡沙漠。死亡沙漠的北方有一座水晶废墟，似乎是六百年前被魔王消灭的国家。因为水晶废墟中有不少好东西，所以主角不可不到此一游。而往东行，便出了死亡沙漠，到达了神秘的东方世界的入口“大草原”。广阔的大草原上，人类的蒙古族(ムング)和虫类的内夫多族(ネフト)友好地共处着。但是，最近却冒出了一个新的种族——塞尔那姆族(ゼルナム)，该种族一味地攻击先前的那两个种族，令清绿的草原上笼罩着污秽的阴影。这是众人来到东北方的蒙古族村落时获得的情报。在村中的蒙古包前，一年轻女子将众人带入屋内。只见里面端坐着一位打扮华丽的老人，老人自称“百媚娘”(バイメイニャン)，从事“术的研究”，而那年轻的女子乃蒙古族族长的女儿雉铃(ツィーリン)。百媚娘让雉铃带众人前往南面内夫多族的巢穴，与内夫多族的长老商谈合力对抗塞尔那姆族。同时，为了进行法术的研究，百媚娘将主角的队伍中法术最强的角色留下来当作人质。

在雉铃的带领下，众人来到了位于大草原南方内夫多族的巢穴。此时的内夫多族正受到塞尔那姆族的大举入侵，主角一路上避开敌人，最终找到了内夫多族的长老。长老表示愿意和蒙古族一齐对抗塞尔那姆族，但是先得赶走入侵此处的敌人再说。于是，主角在巢穴的东南、西北方的两个角落中找到固定的塞尔那姆族，并将之消灭，令内夫多族的巢穴又恢复了平静。再去找长老，得知塞尔那姆族果真是来自深渊的魔族，而它们的巢穴就在大草原的最北面。



众人回至蒙古村向白媚娘报告这一情况，同时也领回了人质。白媚娘认为情况严重，有必要去和玄城的杨将军商谈一下对策，主角便跟在她的后面从村子的东面来到了玄城。来自西方世界的众人，初次见到玄城那气势宏伟、庄严肃穆、充满着东方神秘色彩的建筑，顿时为之赞叹不已。而守城的卫兵见到主角一行人装饰古怪、又站在城门口发呆的样子，还以为是奸细，不由分说便将众人押入牢内。好在没等多久，白媚娘就闻讯赶到，将主角们放了出来。白媚娘和玄城的将军杨凡(ヤンファン)讨论下来的结果和内大多族长老的结论一致：塞尔那姆族确实是通过五度深渊之门，来到人界的魔物，因此亦可以判断出五度深渊之门就在这附近！众人闻之再度兴奋起来，为了获知五度深渊之门的确切位置，主角决定向塞尔那姆族的巢穴进发！（在玄城，白媚娘和杨凡可以加入。）

召唤

600 年前魔王拥有三件武具：斧、盾、铠。塞尔那姆族的巢穴的深处，便安置着“魔王之铠”。“魔王之铠”因深渊之门的开启，散发出强烈的妖气，吸引了深渊魔界的魔物们源源不断地涌来，形成了塞尔那姆族。主角找到“魔王之铠”时，出于潜意识地感到威胁的存在，“魔王之铠”召唤了一批又一批的塞尔那姆族来阻止众人，不过最后的胜利始终是属于正义的。取得了“魔王之铠”后，自动回到玄城。现在，主角终于可以自由地移动了。为了掌握更多的情报，众人在玄城内转悠了一圈后，再往蒙古村打探消息。有一村人告诉主角：在大草原的西方密林中有一座奇怪的村庄。在好奇心的驱使下，众人从区域地图上抵达这块被世人遗忘的神秘之地。出乎众人意料之外的是：在这座名为“拉修库达”(ラシュクータ)的村庄中，其居民们竟然是一只只五颜六色的大象！不过，好在主角们见多识广，已经有雪人、龙虾和妖精



的例子在前，所以在吃了一惊后又马上恢复了正常。经过一番调查后，众人方知大象们原本也都是健康的人类，且这里原本也有过繁荣的历史。但是在六百年前，魔王入侵东部世界，这里的辉煌被魔王军毁于一瞬间，而居民们亦被变成了大象的模样。曾经灿烂的文化如今已埋没在废墟中，随着时间的推移逐步消失。而村内西北方的民家内，住着两兄弟。其中的哥哥在十五年前于腐海的废墟中捡到一个男婴，但是，腐海的魔物们又将婴儿从哥哥的手中夺走，那位兄长则就此陷于沉睡之中，再也没有醒过来。主角和少年听了客厅中大象弟弟的话后，步入里屋看望他那沉睡的兄长。突然，少年的全身发出不可思议的光芒，在温暖的光芒的照耀下，沉睡着的大象哥哥竟苏醒了过来！他立刻认出眼前的少年即十五年前“死食”时在腐海废墟出生的那个婴儿！看来这真是命运的安排，十五年前少年为象人所救、十五年后他回到此处并救了象人。众人回到客厅，象弟弟感激不尽，愿意加入主角的冒险行列以尽其微薄之力。（大象弟弟的 LP 高达 36！且其体术超群，但反过来他的“素早さ”亦极其低下。另外，如果莎拉为主角，也能唤醒大象哥哥。）既然已经来到了这里，索性前往腐海的废墟去看看少年的出生之地吧！在腐海的废墟中，需要一些耐心和细心来探索。在其深处的一口井内，有着一条毒龙在守护着(ウイルガード)。众人将东部地区全兜遍；角色的 HP 达 800 以上；取得强力的特技、魔法以及武器防具之后，回到玄城找杨凡商议最后的决战。

黄京

魔王在征服西方诸国之后，又开始向东方进发。东方世界以玄城和黄京为首，组成联合军抵抗魔王军的侵略。魔王消失后，饱经创伤的东部世界开始它的复兴，而现在正处于其繁盛时期。但是，最近黄京和玄城的友好关系开始崩溃。自从黄京的皇帝开



始重用查加奥(ツァオガオ)时，黑暗笼罩着这曾经辉煌的王城，黄京中弥漫着一股从深渊魔界飘来的恶臭！为了引开黄京士兵的注意，掩护主角们进入该城，杨凡亲自部署了一场佯动作战方案，诱敌出洞！而众人则借此混乱之际，偷偷地潜入黄京。一入黄京，便永远不能走回头路了！黄京城内差不多每一间屋内都有一 BOSS 在等候着众人的到来，因此依靠阵形技来保存实力、以及经常 SAVE 是非常重要的！在黄京城的顶楼，主角找到了那个查加奥的男子，显然他亦是受深渊魔界中魔物的指使。当众人轻松地击败了查加奥召唤来的魔物后，和所有走狗的下场一样——查加奥被魔物所吞噬。清除一切障碍之后，五度深渊之门展现在众人眼前！少年上前打开前往深渊魔界的通道，如今说什么都是多余的，众人相互望望长久以来一起生死与共的伙伴，然后毅然跳入深渊之门！

重生

在魔界的入口处，魔法阵为众人回复。然后主角走上大厅，才发觉前方有五个传送装置。居中的传送装置当然是前往最后的魔神处，而两旁的传送装置的彼方静候着的乃四魔贵族的真身。聪明的话就先去打倒四魔贵族的真身，假若你认为自己拥有究级的特技、魔法以及强大的阵容，又或者是想早点去送死的话，那么就直接向那拥有六段变身能力的 LAST BOSS 发起挑战吧！（其下场大概就算不死也得来个残废吧？呜……好可怜！）按照以往对付四魔贵族的方法来教训他们，只要稍微花费点力气就可以将其一一收拾了，则最后的那位 BOSS 只剩下两段变身能力了。此时，宿命之子少年和莎拉被魔神所囚禁在光柱内，而正是借由两人的力量，魔神欲毁灭这个世界！（好象是老掉牙的题材，可仍旧经久不衰。）所以，最终的决战是由主角和其余四位伙伴发动的。各位看到这里便知道，进入黄京之前时就要决定队伍的成员，



在此给你点建议：不要光着重于强劲的攻击力，五个角色最好全都具备回复魔法（反正法术是靠买的，都到了最后关头还死抱着那点钱干什么？）；过去所得到的“生命之杖”，千万不要浪费在以前那些小喽罗身上，而是要人手一根以备最后决战中来不及回复时，就敲碎“生命之杖”进行全员回复（不过，这句话大概写在文章的开头比较合适吧？说不定性急的朋友已经用掉了……）；BOSS 的两种变身方式是“光之翼”和“暗之翼”，“光之翼”时防御力较高、攻击力差，“暗之翼”即日食时攻击力极高、防御力差、且地形会每一回合扣去角色的 HP，当“暗之翼”转为“光之翼”时全员回复 HP，当到了一定的时刻会完全进入日食状态，魔神宣称其力量已到了颠峰，开始全力攻击，那么大家也就全力地拼命吧！

魔神终于战败，在闪电中消失。但是……死食怎么又发生了呢？而且地球也随之发生了大爆炸、散成灰飘荡在漆黑的宇宙中！呜~为什么辛苦一场，会是这种悲惨结局呢？！等一等！星空中闪闪的光点正在凝聚……渐渐地、渐渐地……数不清的光点汇成一颗闪闪发亮的球体！哇塞！生机盎然的星球又重现在我们的眼前了！昔日一起冒险的伙伴们，都各自回到了他们的家乡，在那里有他们所爱的人在等着他们，所有的人都沉浸在幸福之中。碧波中罗亚奴的输送船乘风破浪，八位主角们相聚在一起，展望着美好的未来！

SQUARESOFT



第三篇　资料篇

《浪漫 3》中的战斗并不仅仅是单一的战斗，而是要伙伴们组成各种各样的阵形，通过不同的阵形使用特殊的阵形技、合成术，如果能善用、熟用阵形技，那么战斗就会轻松得多。游戏中一共有 16 种阵形、204 种特技和阵形技、57 种法术和合成术以及 50 种军事阵形！看到这里，各位是否觉得头疼了呢？虽然笔者不可能将所有的阵形技都列出来，但在力所能及的范围内，还是尽量将详细的资料提供给各位玩友。

① 16 种阵形

注：表中“攻击力”、“防御力”、“敏捷度”三栏中若有编号，则表示该编号的人必须具备较高的“攻击力”、“防御力”或“敏捷度”，而“集中”则表示该编号的几个人进行集中攻击。

<table>
<tr><td>阵形名称</td><td>バトルシールド</td><td rowspan="2">攻击</td><td rowspan="2">防御</td><td rowspan="2">敏捷</td><td rowspan="2">集中</td><td>阵形图</td></tr>
<tr><td>所有者</td><td></td><td rowspan="2">③
①
②
④</td></tr>
<tr><td>可使用的阵形技</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>①
②</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>阵形名称</td><td>スペルビラミット</td><td rowspan="2">攻击</td><td rowspan="2">防御</td><td rowspan="2">敏捷</td><td rowspan="2">集中</td><td>阵形图</td></tr>
<tr><td>所有者</td><td></td><td rowspan="2">③
①②
④</td></tr>
<tr><td>可使用的阵形技</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>阵形名称</td><td>クローズデルタ</td><td rowspan="2">攻击</td><td rowspan="2">防御</td><td rowspan="2">敏捷</td><td rowspan="2">集中</td><td>阵形图</td></tr>
<tr><td>所有者</td><td></td><td rowspan="2">②
①
③</td></tr>
<tr><td>可使用的阵形技</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>①</td></tr>
</table>

阵形名称	オ-ブンテルタ	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者						
可使用的阵形技					① ②	② ① ③

阵形名称	ライフシ-ルド	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者						
可使用的阵形技					①	① ②

阵形名称	フリ-ファイト	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者						
可使用的阵形技	スペルフユ-ジョン			① ② ③ ④ ⑤		④ ② ① ③ ⑤

阵形名称	トライアンカ-	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者	罗宾					
可使用的阵形技	デイノファング トリプレット アクスストリ-ム ソテイアソクフォ-ル マ-ヘラスカノン		① ② ③		① ② ③	② ① ④ ⑤ ③

阵形名称	スペキユミインヨン	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者	少年					
可使用的阵形技	ツインヒ-ラツシユ クロスドライバ- 高速ナブラ エクセルトライバ-	① ② ③			① ② ③	④ ② ① ③ ⑤



阵形名称	ワ-ルウインド	攻	防	敏	集	阵形图
所有者	尤利安	击	御	捷	中	
可使用的阵形技	ツインビ-ラッシユ			①	①	④
	クロストライバ-			②	②	②
	高速ナブラ			③	③	①
	时间差攻击			④		③
	シヤックナイフ			⑤		⑤

阵形名称	风天舞の阵	攻	防	敏	集	阵形图
所有者	法尔布瑞特	击	御	捷	中	
可使用的阵形技	エックス攻击		①		①	② ④
	ダブルエックス					
	クロスボウボルト					①
	时间差攻击					
	花鸟乱月(曲刀)					③ ⑤

阵形名称	玄武阵	攻	防	敏	集	阵形图
所有者	波士顿	击	御	捷	中	
可使用的阵形技	ワ-ムホ-ル			①		④
	ギヤラクシイ			②		②
	スペルフユ-ジョン			③		①
				④		③
				⑤		⑤

阵形名称	龙阵	攻	防	敏	集	阵形图
所有者	海曼	击	御	捷	中	
可使用的阵形技	牙龙舞	①		④	①	②
	神龙舞			⑤		① ③
	ダブルインパクト					④
						⑤

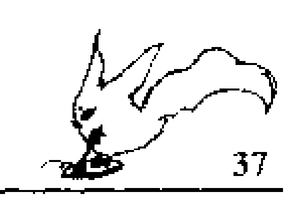


阵形名称	虎穴阵	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者	诺拉					
可使用的阵形技	ディフレクト		①	①		④
	[illegible]		②	②		②
	[illegible]ディフレクト		③	③		①
	マッチカウンター		④	④		③
	[illegible]フュージョン		⑤	⑤		⑤

阵形名称	パワーレイズ	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者	缪斯					
可使用的阵形技	时间差攻击			②	②	②
	エックス攻击			③	③	④
	テンペスト					①
	クリムゾンフレア					⑤
						③

阵形名称	デザートランス	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者	哈利德					
可使用的阵形技	クロスホツボルト		①		①	④
	影矢					②
						①
						③
						⑤

阵形名称	ハンターシフト	攻击	防御	敏捷	集中	阵形图
所有者	莎拉					
可使用的阵形技	アローストーム	①		①	②	④
	影矢				③	②
	时间差攻击				④	①
	龙震				⑤	③
	クロスホウボルト					⑤



②23种阵形技

名　称	条　件
エクセルドライバ.	前排三人（编号为①②③）装备枪
ジヤノクナイフ	前排三人（编号为①②③）装备格斗武器以外的装备
ダブルエノクス	除了中心（编号为①）的人外，其他四人都装备格斗武器以外的装备
トリプレソト	前排三人（编号为①②③）装备小剑
アクスストリ.ム	居中垂直排列全员（编号为①④⑤）的人装备斧
マ.ヘラスカノン	居中垂直排列全员（编号为①④⑤）的人装备格斗武器以外的装备
ディフレカト	不得装备格斗武器
スペルディフレクト	同上
アロ.スト.ム	全员配备弓箭
ディノファング	前排三人（编号为①②③）不得装备格斗武器
ダブルインパクト	排在最前面的两人（编号为①②）必须有很高的体术
マルチカウンタ.	全员不得装备格斗武器
花鸟乱刀	除了中心（编号为①）的人外，其他四人都装备弯刀
牙龙舞	全员进入司令官战斗模式使用体术
神龙舞	与牙龙舞相似，全员必须有很高的体术
龙震	前排两人和后排一人（编号为①②③），三人都装备弓箭
影矢	左右两端的人装备弓箭
时间差攻击	前排两人不得装备格斗武器
エソクス攻击	同上
高速ナブラ	前排三人不得装备格斗武器
ツインビ.ラノンユ	“虎穴阵”左右两人不得装备格斗武器，另两个阵形是后排的两人不得装备
クロスドライバ.	スペキユレイション阵形中列两人、ワ.ルウインド阵形前列两人装备枪矛
クロスボウボルト	左右两端的角色装备弓箭

③11种合成术

名　称	条　件
スタ-ウイルス	两人合成术，“太阳”和“地术”
サンシャイン	两人合成术，“太阳”和“太阳”
モ-ニングム-ン	两人合成术，“太阳”和“月”
シャドウボルト	两人合成术，“月”和“月”
ラビノトスト-ム	两人合成术，“月”和“地术”
ライジングフレ-ム	两人合成术，“朱鸟”和“地术”
ドノブラ-ロア	两人合成术，“白虎”和“地术”
黑龙击	两人合成术，“苍龙”和“地术”
大津波	两人合成术，“玄武”和“地术”
ゾディアックフォ-ル	三人合成术，トライアンカ-阵形中央直列的三人（编号为①④⑤）会使用法术
ワ-ムホ-ル	三人合成术，玄武阵前列两人、后列一人（编号为①②③）会使用法术

④四个隐藏的合成术

名称	ギャラクシィ	阵　形　图
条件	タフタ-ン山的山洞内宝箱中得到“ギャラクシィ”领悟书。	④月 ② ①太阳 ③ ⑤苍龙

名称	光の壁	阵　形　图
条件	魔王殿的深处宝箱中取得“光の壁”的领悟书。	② ①太阳 ④月 ⑤白虎 ③



名称	テムペスト	阵　形　图
条件	海底宫内宝箱中获得"テムペスト"领悟书。	② ④月 ①太阳 ⑤朱鸟 ③

名称	クリムゾン・フレア	阵　形　图
条件	火术要塞内宝箱中取得"クリムゾン・フレア"。	② ④月 ①太阳 ⑤玄武 ③



梦幻模拟战III



哪一款战略游戏还没有制作完成，就已兴起轩然大波，写满了次世代游戏专卖店的预订单？那就是SEGA SATURN的"Langrisser III"《梦幻模拟战III》！不可否认，无论是MD、SFC、还是PC-FX上，《梦幻模拟战》系列都广受好评。对于国内的玩友来说，印象最深刻的莫过于SEGA MD上的《梦幻模拟战II》。如今，メサイヤ竭尽全力推出其第三代，为的就是在次世代游戏中一鸣惊人，故此番的"梦III"较前两部作品有很大的改进。整个游戏共四十章，其中最大的革新就是打破了传统战略游戏的回合制战斗方式，而是采用了真实时间制的即时战斗。也就是说，玩者必须先在移动回合中设定每支部队的移动路线，然后敌我双方所有的部队同时进军，若途中遭遇敌军，即刻停下进入战斗。战斗是在3D的大平面上进行，首先是在一个棋盘式的画面中，决定指挥官及各部队的位置以及部队的行动。还需注意的是在战斗时，魔法的咏唱会有时间的效应——越高



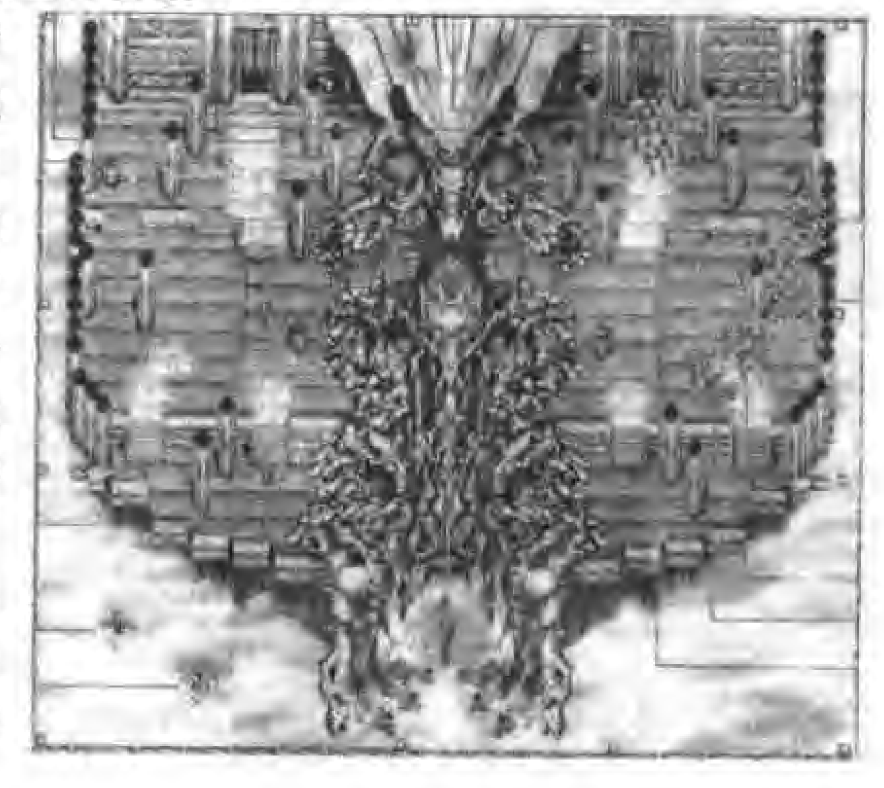
级的魔法咏唱时间越长、使用者本人越容易受到攻击！无疑，这样的设定令战斗更激烈、生动，同时也增加了难度。“梦战”系列最受欢迎的“情节多样化”亦会在三代中完全体现：首先是沿用了 SFC 版“梦 II ”的开场——在游戏开始前，光之女神露西莉斯向主角提出一连串的问题来决定主角的能力、职业等；其次，在游戏中还会有不少分支情节，就连主角的恋人都会作相应的改变！“梦III”继承该系列的另一特色便是角色的设定仍是由うるし原智志担当，自然又是一番亮丽的世界喽！



主人公　迪哈尔特
刚刚晋升为拉卡斯王国的近卫骑士，浮游城被利古里亚攻陷后，寄居在其叔父处，领导别动队伺机夺回失去的祖国。

SCENARIO 1 袭击浮游城

故事从帝国元帅阿鲁迪缪拉（アルテミュラー）突袭拉卡斯王国（ラカス）的王都——浮游城开始，主人公迪哈尔特（ディハルト）刚刚被任命为正骑士的称号，其先辈骑士杰





利奥鲁（ジュリオール）和狄娅丽斯（ティアリス）的父亲威利亚姆（ウィリアム）侯爵（NPC）迎战阿鲁迪缪拉。不料，阿鲁迪缪拉异常强大，两人根本就不是其对手，浮游城陷落之际，迪哈尔特带着狄娅丽斯乘乱逃出王都……

SCENARIO 2 拉法艾鲁的狂气

迪哈尔特等人刚逃至拉卡斯的陪都拉法艾鲁（ラフエル），又受到了敌人的攻击，而对手竟然是拉卡斯的同盟国巴拉尔军（バーラル）！身负重伤的杰利奥鲁为了掩护迪哈尔特他们脱出而留了下来。迪哈尔特、狄娅丽斯以及杰利奥鲁的恋人蕾伊拉（レイラ）向地图的下方高速移动，打倒东南方出现的敌人后离开陪都拉法艾鲁。





SCENARIO 3 目光悲哀的剑豪

寄身于叔父雷蒙多（レイモンド）子爵处的迪哈尔特，为了夺回拉卡斯王国前去寻求天才军师特兰多（トーランド）男爵的帮助。途中，他们遇到被誉为“剑豪”的基尔巴特（ギルバート），并留宿于村中。是夜，村内墓地中的死者复活，攻击村人。迪哈尔特在基尔巴特和雷蒙多之子路因（ルイン）的帮助下，保护村人们到基尔巴特家中避难，然后在小屋的周围布好阵形，击退了死灵的攻击。



狄奥斯将军
巴拉尔王国的将军，对国王任用黑暗骑士后的转变感到困惑，后加入。

SCENARIO 4 将军加艾鲁

帝国占领下的王都拉卡斯中许多市民被捕，莉法妮（リファニー）和皮艾尔（ピエール）伺机将市民们救出，却遭到帝国四将军之一加艾鲁（ガイエル）的追杀，恰好遇上了正在寻找特兰多的迪哈尔特军团。此战莉法妮和皮艾尔皆为NPC，并会让玩者选择“攻击敌人”（敌に攻击する）或“逃向地图的东方”（マッピ东端まで逃げる）两项指令来指示这两支NPC部队。因为敌方中有骑兵存在，而皮艾尔所雇佣的乃是枪兵，虽然可以利用皮艾尔的枪兵，但莉法妮的耐久力却十分低下。故此，应让迪哈尔



古洛布
操纵僵尸的死人使，其目的不明。

帕尔
利古里亚帝国的王子，帝位第一继承者。因为阿鲁迪缪拉对其地位存在威胁，故千方百计想除去对方。



特用高速移动尽快和两人合流。至于基尔巴特所率领的骑兵部队，因其机动性较高，所以还是让他留在后方，保护市民不受敌飞兵的攻击。



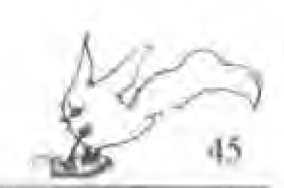
阿鲁迪缪拉元帅
19岁，智慧、剑技超群。利古里亚帝国的元帅，亦是帝位的第二继承者。虽然年轻却具备极强大的力量和高超的战术技巧，但也因此招来不少政敌的嫉妒。

波尔兹
23岁，利古里亚帝国四天王之一，与艾马林库相反，虽然其力量在四天王中首屈一指，但却是个急突猛进型的武将，不过具有听取部下建议的优点，并因此而受士兵的爱戴。

艾马林库
18岁，利古里亚帝国四天王之一，被誉为"智将"的艾马林库亦是阿鲁迪缪拉不可缺少的左膀右臂。

SCENARIO 5 "智将"艾马林库

突破加艾鲁包围网的迪哈尔特与露娜（ルナ）合流后，继续向特兰多男爵的府邸进发。但是，帝国四天王之一艾马林库（エマーリンク）将军早已将男爵府邸层层包围。四天王中对阿鲁迪缪拉最忠心的艾马林库，其实力非同一般（这两人和《梦II》中的利昂（レオン）、利亚特（レアード）十分相似），更何况在山林中还有不少伏兵，因此这是场考验迪哈尔特军的艰难战役。



SCENARIO 6 堑壕



法娜
利古里亚帝国四天王之一，阿鲁迪缪拉的副官，对上司怀有爱慕之心。

露因
雷蒙多子爵的儿子，极具正义感的青年。为拉卡斯的复兴而跟随主角。

迪哈尔特军离开特兰多男爵的府邸，在一狭窄的堡垒中竟又遇见了利古里亚（リグリア）帝国的部队……

SCENARIO 7 莱利姆街的再会

迪哈尔特一行人抵达被巴拉尔军占领的莱利姆（ライリム）街，而该地的敌军指挥官竟是迪哈尔特幼时便认识的芙蕾娅公主（フレア姫）！面对这场不可避免的战斗，一时之间迪哈尔特不知该如何迎战芙蕾娅公主……



SCENARIO 8 巫女

怀着对谜之黑暗骑士的疑惑，迪哈尔特一行欲往女神之门（ルシリスゲート）进发，然而只有巫女才能打开女神之门。寻找巫女的过



程中，迪哈尔特和女神之门附近的土著西卡族（シカ）发生了冲突……



基尔巴特
"剑豪"基尔巴特因为妻子的死亡而隐居，但当其遇到主角后加入。

SCENARIO 9 边境的战士

为了救出被当成祭祀牺牲品的巫女索菲娅（ソフィア），迪哈尔特率军深入西卡族居住地。满月之日，主人公们击退信奉鬼神的西卡族时，利古里亚帝国的艾马林库竟然出现在众人面前！

SCENARIO 10 击倒酋长

击退加艾鲁后，迪哈尔特追踪西卡族至祭祀的洞穴，和该族的酋长决一死战！然而，当众人打倒酋长、救出索菲娅后，又将面对一个新的敌人——虫使拉古（ラゲ）。



雾风
雷蒙多部下。

皮艾尔
见习骑士，帮助王都的市民逃脱帝国追捕时加入。

SCENARIO 11 四分五裂的拉卡斯领土

为了瓜分拉卡斯王国的领土，利古里亚帝国和巴拉尔王国之间的冲突全面爆发，整个大陆的混战由利古里亚帝国的加艾鲁将军和巴拉尔王



国的黑暗骑士的战斗开始。与此同时，迪哈尔特军为了开启女神之门，不但要抵挡魔物们的疯狂进攻，同时要解救被魔物所袭击的人类女子。然而，出乎众人意料之外的事发生了……

SCENARIO 12 贤者法贝鲁



击退法鲁赞利亚帝国（ヴェルゼリア）的菲拉基娅（フェラキア）将军后，迪哈尔特一行人赶至神殿时，正值利古里亚帝国军威胁大贤者法贝鲁（ファーベル）投降。为了营救法贝鲁，迪哈尔特必须在限定时间内将敌军首领消灭，否则石桥就会被敌军炸毁，而且当一定时间之后，帝国的艾马林库将军会在主人公们的后方出现……



银狼

SCENARIO 13 圣兽玖古拉

法贝鲁的加入令迪哈尔特军的队伍又壮大起来，现在众人进入神殿，会见最后一道门的守护者——具有变身能力的圣兽玖古拉（ジュグラー）。此番阻止迪哈尔特前进的敌人乃巴拉尔王国狄奥斯（ディオス）的副官鲁多（ルード）。

SCENARIO 14 背叛的同盟

王都浮游城被利古里亚帝国攻陷之后，主人公迪哈尔特集结拉卡斯王国的残余兵力，为了王国的再兴而继续战斗着。但是，迪哈尔特的敌人并不仅仅

是利古里亚帝国，还有背叛拉卡斯王国的同盟国巴拉尔。刚刚离开神殿的迪哈尔特，如今又和巴拉尔王国的狄奥斯将军遭遇……



SCENARIO 15 传说之剑

自从任用了黑暗骑士之后，巴拉尔王国的威尔达王（ウィルダー）就变得十分古怪。为了探明真相，狄奥斯遂和迪哈尔特返回原拉卡斯王国的陪都拉法艾鲁。然而在取得传说之剑的途中又遭遇了一群盗贼……





SCENARIO 16 佯动作战



露娜
"天才军师"特兰之的女儿，帮助主角劝谏其父后，成为主角的副官。

为了吸引黑暗骑士的注意力，主人公们在拉法艾鲁城前布置了一场佯动作战，以掩护迪哈尔特单身潜入城内。在城内，迪哈尔特却又遇见了芙蕾娅公主……



狄娅丽斯
浮游城城主的女儿，亲眼目睹父亲被帝国元帅所杀，强忍心中的悲痛加入。

SCENARIO 17 阴谋

佯动作战成功之后，迪哈尔特率部打响夺回拉法艾鲁城的战役，而原本留守的黑暗骑士却又突然变卦，难道他又有什么阴谋？

SCENARIO 18 古代兵器



莉法妮
从拉卡斯王都中逃脱出来的贵族的女儿，擅长魔法。

夺取王都拉法艾鲁的战斗中，雷蒙多子爵被利古里亚帝国军俘虏。为了救出叔父，迪哈尔特率军回攻帝国的要塞，和四天王之一的波尔兹将军一决高下。然而在这场战役中，帝国令古代兵器"魔动巨

宋菲娅
守护"女神之门"的巫女，被西卡族俘虏至"祭祀洞穴"，为主角所救。



兵”复活，并加入战斗。“魔动巨兵”可作一直线全屏的光束炮攻击，其威力巨大无比，所幸它的炮击有一定时间间隔，因此以让少数机动性高的精锐部队先期击倒“魔动巨兵”，引起敌军混乱为妥。

SCENARIO 19 追击

虽然成功地破坏了“魔动巨兵”，但雷蒙多子爵已被敌军带入飞空艇离去。为了不让迪哈尔特军夺取飞空艇，帝国的波尔兹将军抱着必死的决心背水一战。

芙蕾娅

巴拉尔王国的公主，剑技超群。虽然对父亲性格的突然转变十分痛心，但不得不遵从父命。



杰西卡

传说中几百年转生一次的大魔导师，亦是该系列中必不可少的角色，乃光之女神的使者。



Langrisser III
前半部出场
人物关系图

光之女神露茜莉斯
（ルシリス）
部下 部下 部下 部下
大魔导师杰茜卡
ジエンカ
圣兽玖古拉
ジユグラー
大贤者法贝鲁
ファーベル
巫女索非娅
ソフィア
雾风
部下
路因
ルイン
蕾伊拉 恋人 杰利奥鲁
レイラ シエリオール
部下
恋人？
叔父
雷蒙多子爵
レイモンド
父子
皮艾尔
ピエール
“天才军帅”特兰多 父女
トーランド
露娜
ルナ
恋人？
主人公迪哈尔特
ディハルト
恋人？
莉法妮
リファニー
朋友
剑豪基尔巴特
ギルバート
朋友
恋人？
朋友
银狼
シルバー·ウルフ
初恋
狄娅丽斯
ティアリス
父女
威利亚姆侯爵
ウイリアム

拉卡斯王国ラーカス

芙蕾娅公主
フレア
父女
侵略
侵略
部下
对立
巴拉尔王国
バーラル
利古里亚帝国
リグリア
帕尔王子
パウル
政敌
黑暗骑士
ダークナイト
威尔达士
ウイルダー
暗中破坏
阿鲁迪缪拉元帅
アルテミュラー
部下
傀儡
部下
暗中破坏
暗中破坏
艾马林库
エマーリンク
狄奥斯
ディオス
法鲁赞利亚帝国
ヴェルゼリア
法娜ファーナ
鲁多
ルード
部下
波尔兹ボルツ
伯赞鲁皇帝
ボーゼル
加艾鲁ガイエル
部下
菲拉基娅
フェラキア

三国演义 II

一个月黑风高的夜晚，天空中电闪雷鸣、战云密布……

野外正对城门的高地上，一员猛将威风凛凛地挺身而立，双目利剑般注视着前方的城池。

一道强烈的闪电划破沉沉的夜幕，随着一声令下，成千上万的士兵如潮水般地涌向城墙，一时间整个战场上战鼓齐鸣、杀声震天。

城上射出的火球接二连三地在攻城士兵们的身边爆炸，一个又一个的士兵倒了下去，但更多的士兵前仆后继地冲向城墙。终于，云梯架上了城头。一名攻城的士兵刚踏上城垛就被守军一枪刺中，云梯上的士兵们纷纷坠落。正当攻城受阻之时，攻城方的发石车投入了战斗。一块块的巨石呼啸着飞向城头，将守城的士兵们砸得东倒西歪，破坏了守军的防御体系。

虽然城墙上的守军在发石车的打击下乱成了一锅粥，但站在箭楼上守军大将却临危不乱，镇静地指挥守军防御。攻城方的火力越来越强，好几处城墙都被击破了，又一块巨石挟着凛冽的风声砸向箭楼。在箭楼被击毁的一刹那，守军大将腾身而起。刀光闪处，数名攻城士兵应声而倒。而此刻，攻城方的大将亦挥刀杀来。

数道闪电同时划破夜空，一场恶斗迫在眉睫……

以上就是智冠出品的光盘策略游戏——《三国演义 II》的精彩片头动画，其逼真的画面、恢宏的气势，令观者仿佛亲临战火纷飞、英杰辈出的三国时代。当初《三国演义 II》以精彩的 DEMO



吸引了众多玩家的注意和期待，经过长达两年的精心制作，《三国演义 II》正式推出了。如今玩家们终于可以在《三国演义 II》中重温三国之梦了。

《三国演义 II》的硬件配置要求为 386SX 以上、4MB 内存以上、倍速光驱和 45MB 硬盘空间，游戏操作只对应鼠标。游戏安装完成后，会有一个设定声卡的画面，由于该游戏对声卡的兼容有一定的要求，若声卡无法匹配的话，就只好选择“无音乐”和“无音效”，否则会死机。

进入游戏目录后，若有 8MB 内存键入 GO8MB，若只有 4MB 内存则键入 GO4MB 即可运行游戏。如果内存为 4MB，建议勿挂任何内存管理程序。参考内存配置如下：

CONFIG.SYS

DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS

DOS=HIGH

FILES=30

BUFFERS=40

AUTOEXEC.BAT

PROMPT PG

MOUSE.COM

下面让我们来看看游戏中各项指令的作用：

主画面指令群

军事：

战争——发兵进攻其他郡县。

训练——提高部队的训练度和士气，提高的幅度取决于武将的武力和统御力。

运补——运输米粮、黄金和新兵到己方所属的其他郡县，押运的武将完成任务后自动回到出发郡县。

移动——作用同运补，但押运武将将留在目的郡县。



征兵——征召新兵，可征召新兵的数量取决于该城的人口数和米粮数。征兵后，人口、米粮下降且统治度下降，一年内两次以上的征兵将导致统治度严重下降。

募兵——招募士兵，招募士兵的数量和费用取决于该城的人口数、黄金数以及执行武将的人德和政治。招募的士兵训练度和士气较高，且不会影响统治度。

世兵——将普通民众编为兵户，兵户所产生的后代将世代为兵，至少五个民众才能编为一个兵户。实行该命令后，人口减少、兵户增加并导致统治度下降。

士兵分配——重新分配士兵、确定兵种，若武将的士兵数被削减，则该武将的忠诚度下降。

制造兵器——兵器的数量取决于该城的黄金数，制造时间和费用取决于执行武将的智力。

弩箭	可远程攻击
连弩	可远程攻击且攻击力为弩的两倍
发石车	可远程攻击且可破坏城墙
冲车	可破坏城门
云梯	可用于迅速登上城墙
井兰	可远程攻击
元戎弩	可远程攻击

内政：

土地开发——开垦土地可增加农业值、降低物价，土地开发的效果和费用取决于武将的政治力。农业值的上限为 2400 。

屯田——让部队进行屯田，在七月可增加米粮的产出。该命令可由多名武将同时执行，但只能在 1~3 月实施。屯田的效果取决于武将的政治力。



商业发展——增加商业值、降低物价，实行的效果和费用取决于武将的政治力。商业值的上限为 2400 。

治水防洪——提高防洪率、降低物价、减少自然灾害£¬实行的效果和费用取决于武将的政治力。防洪率的上限为 100 %。

加厚城墙——增加城防值、降低物价，实行的效果和费用取决于武将的政治力。城防值越高，守城兵器越多。

发粮赈灾——提高统治度，实行的效果取决于武将的人德和政治力。统治度上限为 100 %。

烧杀搜刮——虽然可抢到不少黄金、米粮、名马和美女，但会导致统治度严重下降，人口、商业、农业值均下降，物价上涨、士气上升。统治度若低于 40 %，将极易引发暴动。

调整税率—— 60 %、 50 %或 40 %。

商人——购买武器、马匹和买卖米粮，购买价格取决于当时物价和执行武将的外交能力。

外交（该指令只有君主才能下达）：

互不侵犯同盟——成功与否取决于执行武将的外交能力、本国威信、与对方的外交关系及对方君主的野心。若成功，则双方互不攻击、友好度上升。

攻守同盟——成功与否同上。若成功，一国被攻击，另一国会发救兵；要求共同发兵攻击的成功率亦会有所提高。

援助要求——成功与否取决于武将的外交能力。

婚姻——成功与否取决于武将的外交能力。若成功，则双方达成 3 年攻守同盟，友好度大幅上升。

进贡——通过进贡提高友好度，成功与否取决于武将的外交能力和贡品。

威胁——威逼对方进贡，将导致友好度下降，成功与否取决于武将的外交能力和要求。

降服劝告——劝告他国投降，若成功则对方无条件投降，其所属领土划归本国，且原君主成为太守，这是令其他君主为己所用的唯一途径。若劝降失败，则友好度下降。

议和调停——若调停成功，则接收调停的两国友好度上升且本国国家威信上升。

交换俘虏——成功与否取决于武将的外交能力、提出的条件和双方的友好度。若成功，获释武将将回到京城。

计谋：

二虎竞食——挑拨其他两个国家之间的关系，令之友好度下降而互相敌视，坐收渔翁之利。此计的成功与否不仅与武将的外交能力有关，而且要视两国之间原先的友好度和君主是否精明。

驱虎吞狼——教唆他国太守起兵叛变、自立为王。外交能力较高的执行武将较易成功。此计成功后，原太守成为新君主，且该郡县的武将忠诚度普遍下降。

伪书使疑——离间他国君臣关系，若成功则目标武将的忠诚度下降，若失败则该国对我友好度下降。成功与否视执行武将的外交能力和目标武将的精明而定。

借刀杀人——挑拨敌太守误以为手下武将企图谋反而将之斩首或流放。成功与否视执行武将的外交能力和对方太守的精明而定。

混水摸鱼——前往敌郡县进行破坏，若成功则该郡县的统治度、黄金及米粮下降。成功与否取决于执行武将的兵法力。

破坏城墙——降低敌郡县的城防值，成功与否取决于武将的兵法力。

苦肉计——令我方武将进入敌军卧底，若两军交战，则该武将的策反成功率为 100 %。注意此计若被识破，执行武将可能被俘虏或斩首。执行武将的部队会自动转为新兵。

烧粮——使敌郡县的米粮大量下降，成功与否取决于武将的兵法力。



诱降——对敌武将劝降，若成功则该目标武将加入我方。成功与否取决于执行武将的兵法力和目标武将的忠诚度。

策反——策反敌武将成为我军内应，作战时可令之倒戈。成功与否取决于执行武将的兵法力和目标武将的忠诚度。

暗杀——暗杀敌武将，若失败执行武将可能被俘。成功与否取决于执行武将的兵法力。

人事：

征召武将——可征召己方郡县内的在野武将和敌方郡县的现役或在野武将，但不能征召敌太守和君主。被我方流放或斩首逃跑成功者无法征召。

任命官职——任命太守、军师、武将三种官职。军师会对将要实施的命令提出建议，智力越高的军师，其建议越准确。

赏赐——提高所属武将的忠诚度。一月、七月忠诚度会下降些。

处分——没收、流放、斩首。

委任——由电脑管理委任的郡县。

情报：

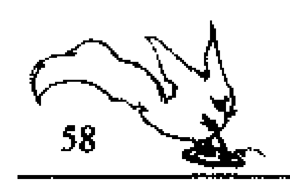
敌情搜索——获得敌郡县情报的必需手段。执行武将的兵法力越高，成功的机会越高且情报持续时间越久。

搜寻人才——搜寻在野武将和宝物，成功与否视执行武将的人德和搜寻地区是否有隐藏的人才和宝物而定。

朝廷会议——至少六名武将参与，可讨论各种议题，不会消耗武将的行动力。

郡县情报——己方郡县情报及已实行敌情搜索成功的敌方郡县情报。

武将情报——可查询武将详细资料和与其他国家的外交关系。



战斗画面指令群

行军：

正常——通常移动。

强行——移动力增强，但疲劳度迅速上升。

爬墙——步兵、弩兵可直接爬墙，若利用云梯可迅速登上城墙。

撞门——冲车的专用指令，撞开城门后骑兵亦可攻入城内。

攻击：

正攻——通常攻击。

围攻——以两个以上部队围攻，可大量杀伤敌军。

突击——全力攻击，攻击力上升、防御力下降。

弓箭——用弓箭进行远距离弓箭。

火弩——发射火弩，可造成敌军大量伤亡，但要耗费军费。

抛投——发石车或守城兵器进行远距离攻击。

武将单挑——不接受单挑的一方部队士气将大幅下降。

阵法：

	攻击效果	防御效果	侧防御效果	射击战效果
一字蛇阵	100 %	100 %	60 %	120 %
园阵	110 %	120 %	100 %	90 %
锥行之阵	130 %	130 %	90 %	90 %
钩行之阵	120 %	110 %	100 %	110 %
雁行之阵	110 %	110 %	70 %	130 %
箕形之阵	120 %	120 %	90 %	130 %
十面埋伏	120 %	110 %	90 %	110 %
混乱状态	70 %	70 %	50 %	70 %



计谋：

火攻——顺风延烧。

烧粮——对敌辎重队实施，大量减少敌军米粮。

诱降——若成功，敌武将及其部队加入我军。

策反——已成功实行策反的敌武将或用苦肉计卧底的武将，此时可转为我军。

流言——在敌军中散布流言，降低敌军士气。

自相残杀——令敌两支部队自相残杀。

刺探敌情——获取敌军情报。

待命：

休息治疗——大幅降低部队疲劳度。

激励士气——大幅提升部队士气。

修复兵器——恢复攻城兵器的完善率。

战斗中部队伤亡的决定要素

1.带兵武将的武力、兵法力和统御力。

2.部队阵形。

3.部队训练度和士气。

4.部队兵力。

5.部队疲劳度。

6.攻城兵器的完善率。

三国志孔明传

《三国志孔明传》是光荣公司最近出品的一部优秀的作品，是《三国志英杰传》的姐妹篇，其作战方式、故事组织等均与《英杰传》一般无二，虽然，就难度而言，由于作战失败只是回到战斗的开始状态并保留经验值，可以说是简单得令玩家无后顾之忧。更何况，由于这部游戏是一部历史剧，大多数情节与三国演义完全吻合，玩家只需一本《三国》在手，按照演义去办，管保大获全胜。

历史上的诸葛亮是古今中外第一的聪明人，是一位杰出的军事家，他的计谋神出鬼没变化多端，令对手防不胜防。本游戏充分显示出了这一点，火计、埋伏、诱敌等等计谋，使游戏不再是一味的攻关陷城，而变得更加灵活有趣。

以诸葛亮为主人公的这个游戏，把侧重点放在了刘备死后的故事上，一些著名的历史情节如七擒孟获、六出祁山、挥泪斩马谡等的再现，也算是弥补了《英杰传》对于后半段三国演绎的不足。

《三国志孔明传》加强了武器道具的品种，除一些著名的宝物需按特定的情节或在特定的地点才能获得之外，很多物品可以买到，而且性能绝对不差，当然价格也不菲。如原本可以增加移动力的宝马必须完成特定的情节才能获得，而在《孔明传》中，到武器屋就能买到。这个游戏的最大矛盾就是有限的金钱和没有数量限制的武器之间的矛盾。我真想给每个骑兵队和战车队都配备上马匹(可以加移动力 1 格！)，给每支部队都配备上最好的武器和防具，只可惜力有不逮，只好先顾及赵云、姜维等心爱的大将了，至于其他人，只有委屈他们穿戴赵云等换下来的二手货了。

下面就列出部分道具的表格，希望能给玩家以启发。



道具屋

新野	焦热之书、落石之书、伪情报之书、回复之豆、药、觉醒之书
江夏	焦热之书、火龙之书、大焦热之书、落石之书、山崩之书、伪情报之书、回复之豆、药、复调之书、奋起之书、坚固之书
柴桑	大焦热之书、大落石之书、物见之书、压迫之书、骂声之书、牵制之书、回复之豆、药
赤壁	焦热之书、火龙之书、業火之书、大焦热之书、山崩之书、伪兵之书、回复之豆、回复之面、解放之书、长兵器指南书、弩之奥意、马镫
江陵	落石之书、山崩之书、大落石之书、物见之书、压迫之书、骂声之书、回复之豆、回复之面、援队之书、药、身轻之书、战车战术读本、投石机、侠义之心得、牙旗
葭萌关	落石之书、山崩之书、山岚之书、大落石之书、伪情报之书、伪兵之书、回复之麦、汉方之药、长兵器指南书、弩之奥意、马镫
成都	长兵器指南书、弩之奥意、马镫、战车战术读本、投石机、弩骑兵之镫、义侠之心得、牙旗、近卫兵之心得、连弩之奥意、近卫马镫、战车战术其二、发石车、连弩骑兵之镫、龙牙旗
汉中	长兵器指南书、弩之奥意、马镫、战车战术读本、投石机、弩骑兵之镫、武道皆传、牙旗、近卫兵之心得、连弩之奥意、近卫马镫、战车战术其二、发石车、连弩骑兵之镫、龙牙旗
越隽	業火之书、山岚之书、回复之豆、回复之麦、药、汉方之药、义侠之心得、武道皆传、猛虎鞭、仁爱之种
永昌	山崩之书、大落石之书、大山崩之书、物见之书、密侦之书、挑拨之书、回复之麦、汉方之药、投石机、弩骑兵之镫、武勇之种
泸水	威压之书、流言之书、回复之麦、汉方之药、长兵器指南书、弩之奥意、马镫、战车战术读本、弩骑兵之镫、龙牙旗、智谋之种
西耳湖	業火之书、山岚之书、物见之书、密侦之书、离反之书、援队之书、汉方之药、觉醒之书、鼓舞之书、强阵之书
秃龙洞	大焦热之书、大落石之书、压迫之书、骂声之书、牵制之书、足止之书、复调之书、对策之书、长兵器指南书、弩之奥意、马镫、战车战术读本、投石机、根性之种
银坑洞	業火之书、大火龙之书、山岚之书、大山崩之书、伪兵之书、回复之麦、援部之书、药、长兵器指南书、弩之奥意、马镫、

	战车战术读本、投石机、弩骑兵之镫、牙旗
祁山	长兵器指南书、弩之奥意、马镫、弩骑兵之镫、战车战术读本、投石机、牙旗、猛虎鞭、近卫兵之心得、连弩之奥意、近卫马镫、战车战术其二、发石车、连弩骑兵之镫、龙牙旗

武器屋

新野	短剑、刀、棍棒、枪、笙、一轮荷车、铁扇、皮甲、青铜甲、木制之盾、小型之盾
柴桑	短剑、刀、长刀、棍棒、枪、钩、钲、二轮荷车、团扇、皮甲、青铜甲、木制之盾、小型之盾、人车、竹木之弓
江陵	长刀、两刃之刀、曲刀、钩、戟、长枪、半弓、石弓、良弓、小石弹之炮、虎、青铜之爪、锦之铠、皮张之盾、牛车
成都	斩马剑、大刀、长枪、铁鞭、长弓、石弹之炮、虎、青铜之爪、笛、三轮荷车、银扇、环锁铠、藤之盾、栗毛马、大车
汉中	两刃之剑、斩马剑、戟、半月枪、良弓、泥弹之炮、黑虎、铁制之爪牙、笛、三轮荷车、银扇、环锁铠、青铜之盾、栗毛马、马车
永昌	短剑、棍棒、竹木之弓、小石弹之炮、虎、青铜之爪牙、笙、一轮荷车、铁扇、皮甲、木制之盾、黄骠马、人车
泸水	曲刀、长枪、良弓、泥弹之炮、猛虎、不败之爪牙、钲、二轮荷车、银扇、青铜甲、小型之盾、黄骠马、轻车
银坑洞	长弓、弹弓、名弓、岩石弹之炮、饿虎、白银之爪牙、三轮荷车、军扇、环锁铠、铁甲、两当铠、赤甲、铁制之盾、大盾、手牌
祁山	强弩、石弹之炮、白银之爪牙、箫笛、二轮荷车、鹤羽扇、环锁铠、两当铠、裲裆甲

道具一览

道具名称	售价	功能
回复之豆	100	自军1支部队恢复少许耐久力
回复之麦	200	自军1支部队恢复少许耐久力
援队之书	300	自军复数部队恢复少许耐久力
药	200	自军1支部队恢复少许策略值
汉方之药	600	自军1支部队恢复较多策略值
足止之书	80	敌军1支部队移动速度减半

身轻之书	80	我军1支部队移动速度减半状态恢复	
牵制之书	80	敌军1支部队攻击速度减半	
解放之书	80	我军1支部队攻击速度减半状态恢复	
流言之书	150	敌军1支部队耐久力减少	
压迫之书	80	敌军1支部队攻击力减弱	
威压之书	150	敌军复数部队攻击力减弱	
骂声之书	80	敌军1支部队防御力减弱	
挑拨之书	150	敌军复数部队防御力减弱	
物见之书	80	敌军1支部队策略值减少少许	
密侦之书	150	敌军1支部队策略值减少许多	
伪情报之书	80	敌军1支部队混乱	
伪兵之书	150	敌军复数部队混乱	
觉醒之书	80	我军1支部队从混乱状态恢复	
鼓舞之书	300	我军复数部队攻击力上升	
强阵之书	300	我军复数部队防御力上升	
对策之书	200	我军受敌军策略攻击伤害减少	
离反之书	250	敌军1支部队耐久力每日减少少许	
复调之书	150	我军耐久力每日减少状态恢复	
长兵器指南书	400	短兵在LV15时升级为长兵	部队升级道具
近卫兵之心得	800	长兵在LV30时升级为近卫兵	
弩之奥意	400	弓兵在LV15时升级为弩兵	
连弩之奥意	800	弩兵在LV30时升级为连弩兵	
弩骑兵之镫	400	弓骑兵在LV15时升级为弩骑兵	
连弩骑兵之镫	800	弩骑兵在LV30时升级为连弩骑兵	
马镫	400	轻骑兵在LV15时升级为重骑兵	
近卫马镫	800	重骑兵在LV30时升级为近卫队	
战车战术读本	400	轻战车在LV15时升级为重战车	
战车战术其二	800	重战车在LV30时升级为大战车	
投石机	400	小炮车在LV15时升级为大炮车	
发石车	800	大炮车在LV30时升级为霹雳车	
牙旗	400	军师在LV15时升级为名军师	
龙牙旗	800	名军师在LV30时升级为大军师	
猛虎鞭	600	虎使在LV15时升级为猛虎使	
义侠之心得	600	山贼在LV15时升级为义贼	
武道皆传	600	武道家在LV15时升级为大武道家	



焦热之书	100	小火计	攻击计略书
火龙之书	200	中火计	
業火之书	300	大火计	
大焦热之书	400	对复数敌人的小火计	
大火龙之书	500	对复数敌人的中火计	
落石之书	100	小落石计	
山崩之书	200	中落石计	
山岚之书	300	大落石计	
大落石之书	400	对复数敌人的小落石计	
大山崩之书	500	对复数敌人的中落石计	

武器防具

种类	武器名称	售价	能力	装备可能兵种
刀（增加攻击力）	短剑	200	+3	短兵、长兵、近卫兵、山贼、义贼、南蛮兵
	刀	400	+5	
	长刀	800	+8	
	两刃之剑	1000	+10	
	青釭剑	—	+10	
	倚天剑	—	+12	
	曲刀	1200	+12	长兵、近卫兵、义贼、南蛮兵
	斩马剑	1400	+15	
	大刀	2000	+22	近卫兵
	古灵之剑	—	+30	
枪矛（增加攻击力）	棍棒	200	+3	轻骑兵、重骑兵、近卫队、轻战车、重战车、大战车、南蛮骑兵
	枪	400	+5	
	钩	600	+8	
	戟	800	+10	
	青龙偃月刀	—	+12	
	长枪	1000	+12	重骑兵、近卫队、重战车、大战车、南蛮骑兵
	半月枪	1200	+15	
	铁鞭	1800	+22	近卫队、大战车
弓箭（增加攻击力）	竹木之弓	200	+3	弓兵、弩兵、连弩兵、弓骑兵、弩骑兵、连弩骑兵
	半弓	400	+5	
	石弓	600	+8	
	长弓	800	+10	

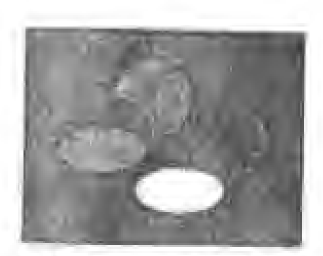


	良弓	1000	+12	弩兵、连弩兵、弩骑兵、连弩骑兵
	弹弓	1200	+15	
	强弩	1600	+20	
	名弓	1800	+22	连弩兵、连弩骑兵
	十弩矢	—	+25	
	神弓	—	+30	
炮车（增加攻击力）	小石弹之炮	250	+5	小炮车、大炮车、霹雳车
	石弹之炮	500	+8	
	泥弹之炮	1000	+12	大炮车、霹雳车
	岩石弹之炮	1250	+15	
乐器（增加攻击力）	笙	300	+3	军乐队
	钲	600	+5	
	笛	900	+8	
	箫笛	1200	+10	
	鼓	—	+15	
荷车（增加攻击力）	一轮荷车	300	+3	食粮队、物资队
	二轮荷车	600	+5	
	三轮荷车	900	+8	
	木牛	—	+13	
车（增加移动力）	大车	800	+1	战车系、炮车系、食粮队、物资队
	人车	800	+1	
	牛车	800	+1	
	马车	800	+1	
	二乘牛车	1600	+2	
	轻车	1600	+2	
马（增加移动力）	黄骠马	800	+1	骑兵系、战车系、南蛮骑兵
	栗毛马	800	+1	
	白马	800	+1	
扇（增加攻击力）	团扇	300	+3	军师、名军师、大军师
	铁扇	750	+8	
	银扇	1000	+10	名军师、大军师
	军扇	1250	+12	
	鹤羽扇	1500	+15	

<table>
<tr><td rowspan="9">铠甲
(增加防御力)</td><td>皮甲</td><td>200</td><td>+3</td><td rowspan="9">骑兵系、弓骑兵系、战车系、南蛮骑兵</td></tr>
<tr><td>青铜甲</td><td>400</td><td>+5</td></tr>
<tr><td>锦之铠</td><td>600</td><td>+8</td></tr>
<tr><td>环锁铠</td><td>800</td><td>+10</td></tr>
<tr><td>铁甲</td><td>1000</td><td>+12</td></tr>
<tr><td>两当铠</td><td>1200</td><td>+15</td></tr>
<tr><td>赤甲</td><td>1400</td><td>+18</td></tr>
<tr><td>裲裆甲</td><td>1600</td><td>+20</td></tr>
<tr><td>明光铠</td><td>1800</td><td>+22</td></tr>
<tr><td rowspan="8">盾
(增加防御力)</td><td>木制之盾</td><td>200</td><td>+3</td><td rowspan="8">步兵系
贼兵系
南蛮兵</td></tr>
<tr><td>小型之盾</td><td>400</td><td>+5</td></tr>
<tr><td>皮张之盾</td><td>600</td><td>+8</td></tr>
<tr><td>藤之盾</td><td>800</td><td>+10</td></tr>
<tr><td>铁制之盾</td><td>1200</td><td>+15</td></tr>
<tr><td>大盾</td><td>1400</td><td>+18</td></tr>
<tr><td>手牌</td><td>1600</td><td>+20</td></tr>
<tr><td>步兵旁牌</td><td>—</td><td>+30</td></tr>
<tr><td rowspan="5">虎
(增加攻击力)</td><td>虎</td><td>300</td><td>+5</td><td rowspan="2">虎使、猛虎使</td></tr>
<tr><td>黑虎</td><td>600</td><td>+10</td></tr>
<tr><td>饿虎</td><td>900</td><td>+15</td><td rowspan="3">猛虎使</td></tr>
<tr><td>猛虎</td><td>1200</td><td>+20</td></tr>
<tr><td>白虎</td><td>—</td><td>+30</td></tr>
<tr><td rowspan="5">爪牙
(增加攻击力)</td><td>青铜之爪牙</td><td>300</td><td>+5</td><td rowspan="3">武道家、大武道家</td></tr>
<tr><td>铁制之爪牙</td><td>600</td><td>+10</td></tr>
<tr><td>白银之爪牙</td><td>900</td><td>+15</td></tr>
<tr><td>不败之爪牙</td><td>1200</td><td>+20</td><td rowspan="2">大武道家</td></tr>
<tr><td>朱雀之爪牙</td><td>—</td><td>+30</td></tr>
</table>

鲁多拉的秘宝

碧绿色的杰伊多所栖息的肉体，具备的是心，
“纯洁者”的心……
漆黑色的杰伊多所栖息的肉体，具备的是知识，
“追求真理者”的知识……
金黄色的杰伊多所栖息的肉体，具备的是技巧，
“掌握秘宝者”的技巧……
火红色的杰伊多所栖息的肉体，具备的是力量，
“灭魔者”的力量……





第一篇　破灭之书
(完全攻略篇)

序

Story by Sion

西大陆库琉奴城(クリューヌ)的卫队长塔雷斯(ターレス)，追踪崇拜拉高石(ラゴウ石)和鲁多拉(ルドラ)的神秘宗教团体“鲁多拉教”，已失踪了一年。为了接替塔雷斯的卫队长之职，其弟子席奥(シオン)、休伊(ヒューイ)、罗斯塔姆(ロスタム)欲接受“武人の塔”之考验。此时，来自东大陆巨富艾米利亚(エミリア)家的女孩法克茜(フォクシ)，抓获一名鲁多拉教团成员。然而，休伊和罗斯塔姆在审问该教团成员之时，却被其逃脱。席奥闻讯追踪至库琉奴城南方的巨人塔，不意在巨人塔顶突然出现一巨人，教团成员被杀。而巨人斯鲁多(スルト)取得拉高石中的宝石杰伊多(ジェイド)后，突然发狂，向席奥、休伊、罗斯塔姆发起了猛烈的攻击。激战中，席奥飞身上前挥剑斩落斯鲁多的左臂，斯鲁多身上的杰伊多在其惨叫声中飞射出去，正中席奥的右目！斯鲁多负伤逃跑的同时，将休伊和罗斯塔姆推落至塔下。法克茜、唐(ダンク)随后赶到，将昏迷的席奥送回库琉奴城。

Story by Surlert

居住在托鲁(トール)火山的预言者索罗(ソロン)，占卜出其弟子言灵师萨兰多(サーレント)的命运和拉高石有极密切的关系，遂让萨兰多去寻找缪希(ミュンヒ)博士。缪希博士在数年前于西大陆库琉奴城附近，发现了巨人族的拉高石，从此他一直致力于拉高



石的研究。如今，在东大陆的港口奥利亚布(オリアブ)东面的“龙神遗迹”，缪希博士又找到了一块八虫类的拉高石，并在这块石上发现一称为“杰伊多”的宝石。缪希博士欲将拉高石带回其位于阿法德鲁镇(アヴドル)的研究所，但当他听萨兰多说“感到化石中的杰伊多有着不可思议的力量”时，便让奥利亚布的发明家卡斯塔基亚博士(カスタギア)的儿子雷津(レギン)，和萨兰多一同前往大财主艾米利亚家，向其主人借用魔封三器之一的“圣杯”。

Story by Riza

晴空万里、充满生机的葱绿大地、清澈明亮的水……曾几何时，这个美丽的星球被人类的祖先所污染；灰暗的天空、赤红的大地、乌黑的水……人类正走向灭亡，十六天之后，即是破灭之日的到来。在北大陆上有一座名为“卡恩”(カーン)的小镇，三贤者之一塞库(ゼクウ)建造了这座小镇并居住于此。十七年前，塞库的女儿阿库娅(アクア)产下一女婴，那一瞬间，屋中的女神像突然消失，婴儿的额上出现了翠绿色的宝石！根据预言书所说，当所有的生命面临灭亡之时，体内光之印的持有者，将净化这个世界。转眼十七年过去了，昔日的婴儿已成为一亭亭玉立的少女。持有圣洁的杰伊多(ホーリージェイド)的少女莉莎(リザ)，独自离开小镇卡恩，开始了救世主的宿命之旅。

第一日

Story by Sion

为了寻找休伊和罗斯塔姆的尸体，席奥和法克茜再度前往巨人塔。途中，浑浊的天空突然下起了滂沱大雨，百年罕见的大雨给这个早已被污染的世界带来一份清新。然而，奇怪的是休伊和罗斯塔姆的尸体怎么找都不见其踪影。席奥和法克茜至塔顶调查

那块拉高石，无意中启动机关，两人落至暗室中，发现一巨人被锁在墙上！巨人特尤尔(テユール)是被斯鲁多囚禁于此的，为了解开鲁多拉和杰伊多之迷，特尤尔提议和席奥一同去寻找达纳(ダナン)神族的王拉米雷斯(ラミレス)。三人欲离开之时，塔顶忽传来巨响，又一巨人跳了下来！众人定睛一看，竟然是拉高石中巨人族的鲁多拉！复活的巨人族鲁多拉阿比利加(アビリジヤ)，瞥见席奥失明的右目中闪烁着杰伊多的光芒时，狂暴地向他冲过来。阿比利加的物理攻击十分强劲，先加强物理防御力是最为重要的。值得庆幸的是现在的阿比利加只有 LV4 ，不足为惧，而在“萨兰多之章”中的阿比利加具有 LV29 的等级，成为一相当难缠的对手。阿比利加又回复成化石，席奥三人带着满腹的疑惑离开巨人塔，回到库琉奴城，准备迎接明日的武人塔的试练。

Story by Surlert

萨兰多和雷津离开龙神遗迹往西行，不一会儿即来到了艾米利亚的公馆。萨兰多说明来意后，其主人艾米利亚倒也十分慷慨，马上领着两人进入密室取圣杯。孰料，两名自称为“财宝猎人”(トレジヤーハンター)的少年迪恩(デユーン)、基德(キット)闯入，将圣杯盗走！萨兰多和雷津急忙追出去，对方在慌乱中令圣杯落在地上，圣杯发出奇怪的光芒，此时，天空中突然下起雨来！两个盗贼不管三七二十一，再拾起圣杯逃之夭夭。萨兰多和雷津只能在大雨中望之兴叹，艾米利亚追了出来，告之魔封三器具有封印魔物的效用，如今的这场雨想必是因为圣杯的封印被解开的缘故。既然圣杯被盗，萨兰多和雷津便先回港口奥利亚布，找缪希博士商量。缪希博士认为能够代替圣杯的只有魔封三器中另外两件宝物，而魔封三器的下落，三贤者之一预言者索罗肯定知晓。故萨兰多整理好装备后，来到雷津的家中，向其父亲卡斯塔基亚博士借小船前往托鲁火山。两人行至山上，却遇大片岩浆拦住去



路，幸好萨兰多持有熔岩石，安全地渡过熔岩海，来到了萨兰多的老师索罗的住处。索罗告诉萨兰多，魔封三器之一“圣衣”就在奥利亚布尔北方的“喇叭祠堂”(ホルンのほこら)，要穿过树海方能到达。为了安全起见，索罗让其另一名弟子梭克(ソーク)和萨兰多同行。

Story by Riza

莉莎独自离开她生长的小镇，对她来说还有一件事和净化这个世界同样重要——寻找她幼时便下落不明的母亲。离小镇卡恩最近的城镇是巴贝尔城(バベル)，从那里可以乘船前往东大陆。但是，在卡恩和巴贝尔城之间有座雷姆森林(レムの森)。而且就在这雷姆森林中，莉莎遇见几个凶神恶煞的士兵追赶着一青年男子。原来，那男子名叫格拉伊尔(ガーライル)，乃巴贝尔城反叛军的领袖。巴贝尔城的市长库尔冈(クルガン)利用古代空气净化装置，使整座城充满清新的空气，但是，获得舒适环境的前提条件却是沉重的税金和高压政策，市民们在库尔冈的压制下苦不堪言。城中的孩子们组织起反叛军，推举格拉伊尔成为他们的领袖，立志要打倒那恶德市长，让巴贝尔获得自由！莉莎遂和格拉伊尔一同前往巴贝尔城，稠密的雨点开始从灰暗的天空中落下……

第二日

Story by Sion

古奴路夫城(グヌルフ)位于库琉奴王城的北方，该城镇的港口有定期船驶向奥姆帕罗斯镇(オムパロス)。在古奴路夫城内，耸立着专门考验库琉奴王国士兵的“武人之塔”。过去，塔雷斯便是通过了武人塔的试练，成为王国的卫队长。如今，席奥、法吉若、特尤尔三人亦进入武人之塔，接受挑战。战斗分三个回合，

每天一个回合。第一回合是和三骑士的战斗，可以选择3对3作战、或1对1作战。因为席奥的魔法攻击力、法克茜的物理攻击力都很差，所以还是选择3对3的团体作战比较稳妥。赢得第一回合武人战的胜利之后，席奥三人正打算乘小船前往言灵山拜访三贤者中的佐拉(ゾラ)，突然看见大群的蝴蝶在空中飞舞，浑浊的空气变得清新宜人。圣域内的言灵山，传说其中有通往冥界的道路，因此，三贤者之一言灵师佐拉看守着这座山。席奥三人目睹大气净化之后，来到言灵山山顶，向佐拉打听有关拉米雷斯的下落。佐拉通过占卜，告诉席奥，拉米雷斯乘着方舟在奥姆帕罗斯镇附近徘徊。

Story by Surlert

萨兰多一行三人从托鲁火山归来，将圣衣的有关消息告诉缪希博士。谈话间，忽闻外面一阵骚乱，众人忙走到窗前向外张望，但见一大群的蝴蝶飞过，昏暗的天空猛地明亮起来！缪希博士推测这是古代达纳神族所制造的利用遗传因子的净化装置。告别了缪希博士后，萨兰多穿过东面的树海，来到了“喇叭祠堂”。在其深处，萨兰多不仅找到了圣衣，还在墙上看见“达纳预言书”(ダナンの预言书)及其纹章。然而，先前盗走圣杯的两个“财宝猎人”又出现在萨兰多面前。不过，这次可没那么简单了，在梭克的威逼下，迪恩乖乖地交出了圣杯。但他又表示：“没有看见圣衣是什么样子就空手而归，有损‘财宝猎人’的名誉。”出于武士之情，萨兰多取出圣衣给对方观看。谁知，迪恩突然将萨兰多推倒在地，劈手夺过圣衣和圣杯，再次和基德溜之大吉！萨兰多两次被对方所骗，虽满腔愤恨，但也没有任何办法。

Story by Riza

莉莎和格拉伊尔来到了巴贝尔城，为了躲过士兵的耳目，格



拉伊尔悄悄地前往反叛军的基地，莉莎则独自在城内收集情报。巴贝尔城内虽有着清新的空气，但其居民们的心并不见得开朗，百姓对那邪恶的市长亦是敢怒不敢言。莉莎找到格拉伊尔，众人决定稍事休息后，潜入市长的住宅，完全启动古代空气净化装置。是夜，莉莎在睡梦中梦见母亲当初生产时的情景……待她从梦中惊醒，已是明月当空。莉莎和格拉伊尔、反叛军们分两路潜入市长的家中。两人找到净化装置的同时，不巧被市长库尔冈发现。虽然库尔冈唤来一巨型机器人对付莉莎，但是在格拉伊尔的帮助下，库尔冈最终不敌正义的力量，其灵魂嚎叫着飘向黑暗的冥界。格拉伊尔兴奋地启动空气净化装置，从这个太古的装置中生产出大群的蝴蝶，飞向空中，蝴蝶所经过之处，浑浊的气息立刻消失，取而代之的是沁人心脾、纯净的空气。解放了巴贝尔城的莉莎，向自己的故乡向爷爷告别，然后打算在巴贝尔搭船往东大陆。

第三日

Story by Sion

从言灵山归来的席奥三人，略作休息后即刻再上武人塔，进行第二回合的试练。这次的对手是女武士，可选择“武器战”和“言灵战”两种。因为“武器战”不可以使用言灵，无法加强辅助攻击以及回复，故全灭的可能性比较大；而“言灵战”只要装备雷属性的防具，使用风属性的言灵及回复言灵，应该很容易便能取胜。武人的试练第二回合胜利之后，席奥又马不停蹄地前往港口乘定期船，赶到奥姆帕罗斯镇。此时，已是深夜。在道具屋，席奥找到了店主努古(ヌーク)，获知在奥姆帕罗斯北方的迪尔菲(デルフィ)山山顶，有座托拉(トゥーラ)遗迹，近日有一老人前往遗迹调查至今未归。席奥正想打听更多的情报，又有三个旅行者前来向努古借用小船，努古忙撇下席奥去和对方商谈。一旁的



法克茜告诉席奥，那三位旅行者似乎是住在她家附近的卡斯塔基亚博士的儿子雷津、以及三贤者之一索罗的弟子萨兰多和梭克。席奥决定到托拉遗迹去探个究竟，当他走出道具屋时，无意间听见萨兰多和努古的谈话，其内容似乎牵涉到“鲁多拉教”。现在的席奥显然无暇插手鲁多拉教的事情，寻找拉米雷斯是首要的。走出小镇，席奥等人在平原上发现了方舟，但是方舟内空无一人。进入托拉遗迹，有两个人慌张地冲了出来，正撞见席奥。但见席奥右目中的杰伊多突放射出异光，同时那红衣少年的体内亦发出金色的光芒！未等席奥反应过来，自称是“财宝猎人”的红衣少年迪恩和他的死党基德已消失得无影无踪。席奥一行人走入屋内，却看见老人拉米雷斯正从石化中恢复过来。据拉米雷斯所言，他在此处找到了金色的死亡杰伊多(デスジエイド)，不料杰伊多具有自我的意识，会自动选择其主人，显然拉米雷斯并非是合适的人选，故被杰伊多所石化。但就在刚才，两个少年进来盗宝，杰伊多突然离开拉米雷斯，飞入其中一红衣人的体内。席奥现在总算是明白了，为何那日在巨人塔塔顶，斯鲁多突然发狂、杰伊多飞入自己的眼睛。席奥一行四人，离开托拉遗迹正想乘方舟前往天空之城，但是他们所看见的竟是方舟缓缓地升起，驶向远方！难道是那“财宝猎人”迪恩所为吗？失去方舟的席奥只得返回王城再做打算。

Story by Surlert

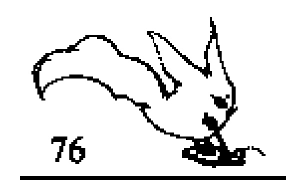
萨兰多空手回到奥利亚布，刚进村子，便看见奇怪的木偶带着村中的小孩一蹦一跳地离开，紧跟着数名村人追了出来。原来，近几日有一神秘的宗教团体经常绑架小孩。萨兰多虽然愿意帮助村人，但是必须先向缪希博士汇报一下情况。缪希博士见萨兰多等人又没有拿到圣衣，只得表示先将龙神遗迹中的八虫类拉高石运回研究所。而先前的村民们冲进来，告诉萨兰多，那个神秘教



团将孩子们掳至法路(ファール)遗迹中去了。缪希博士接茬道：奥姆帕罗斯的商人努古有艘小船可以前往法路遗迹。那么，就先乘定期船去奥姆帕罗斯镇吧！萨兰多一行三人步入候船室，看见缪希博士和一美丽的少女、邋遢的青年在谈话。见到萨兰多，缪希博士忙问是否在"喇叭祠堂"见到达纳的预言书。雷津将在"喇叭祠堂"所见的古代文字告诉博士，那少女闻言立刻起身前往"喇叭祠堂"。少女离开后，缪希博士告诉萨兰多，她叫"莉莎"，一出世便具有杰伊多，背负着救世主的宿命。告别了博士后，萨兰多等人乘船至奥姆帕罗斯，走近道具屋，瞥见店主努古正在和三个旅行者谈话，忙向他询问是否可以借用其小船。努古热情地将小船借给萨兰多，在席奥的注视下，萨兰多等人驾驶小船离开了小镇。萨兰多刚抵达法路遗迹，就受到魔物们的"热烈"欢迎。在遗迹的深处，他们找到了"鲁多拉教"的咒术师奥兹努(オズヌ)。奥兹努擅长火系言灵，因此最好先取得火属性的防具、或者加强言灵防御。击倒奥兹努后，萨兰多打开机关，将被捕的孩子们都救了出来，其中有一奇怪的孩子罗洛(ロロ)似乎是丧失了记忆。法路遗迹显然不宜久留，萨兰多带着孩子们赶紧乘小船回到缪希博士研究所的所在地阿法德鲁镇。

Story by Riza

在巴贝尔休息了一晚后，莉莎准备乘定期船前往东大陆的奥利亚布镇。当她上船之际，格拉伊尔被孩子们推至莉莎面前，莉莎微笑着同意和格拉伊尔一起冒险时，他不禁开心地笑起来。两人抵达奥利亚布港口时，恰巧遇见了祖父塞库所说的缪希博士，并获知莉莎的母亲如今在西大陆的库琉奴王国附近。随后而来的萨兰多一行人又给莉莎提供了宝贵的情报："喇叭祠堂"内有达纳的预言书以及言灵教典。在莉莎和格拉伊尔欲穿过树海前往祠堂的路上，遇见一魔物拦住去路，而在该魔物的头上有一八虫族



的小孩在挣扎着。消灭魔物后，莉莎方知那孩子名叫皮平(ピピン)，来自“前世便与世隔绝的村庄”(前世の隠れ里)，乃八虫族的王子，正欲前往“龙神的遗迹”去寻找八虫族的宝藏。莉莎、格拉伊尔和皮平三人先来到祠堂，从洞中遗留的言灵教典中得知，西大陆精神的圣域是言灵师们修炼之地。看来，还是要到西大陆才能有所收获。不过，按照皮平的愿望，莉莎带着他到龙神的遗迹中探险。龙神遗迹中的 BOSS 是“火燕光”，顾名思义其属性为火，对于它来说言灵攻击没有什么效用，因此让皮平和格拉伊尔攻击、莉莎负责回复最为有效。龙神遗迹的冒险结束后，莉莎三人从奥利亚布乘船来到奥姆帕罗斯，在该镇的告示牌上，写着“停止了十数年的武人塔之挑战再度复活，胜者将出任库琉奴王城卫队长一职。”之类的话，莉莎遂决定乘船往西大陆找库琉奴国王。

第四日

Story by Sion

席奥在乘船回古奴路夫城的途中，出乎意料地又看见三人组成的冒险队伍，且其首领居然是个明媚的少女！更奇怪的事还在后面，那少女莉莎上前询问库琉奴国王的事时，席奥眼睛内的杰伊多又一次发出光芒！不过，现在当务之急的是赶紧回古奴夫城的武人塔，参加最后一轮的挑战。武人塔的最后一战是强制席奥和神秘的武斗家之间的单挑，因此带齐回复药是最稳妥的办法。终于结束了这场艰难的战斗，神秘的武斗家原来是东南方小教会中的米拉(ミラー)牧师，十数年前席奥的老师塔雷斯队长亦和他交手过。席奥一行四人登上屋顶，准备接受表彰之际，突然日食出现了！预感到灾难即将来临的拉米雷斯，敦促席奥使用杰伊多的力量，令“勇者的宝座”飞向天空！席奥等人利用“勇者的宝座”终于来到了空中大陆的达纳宫殿。根据宫殿中达纳神族所提供的



情报，巨人斯鲁多早已达到空中大陆，现正往"基克蒙多冰山"(ジグムンド冰山)去了。因为失去了方舟，所以席奥等人只能利用达纳宫殿下面的雷恩之都(レン)的反重力列车继续其旅程。

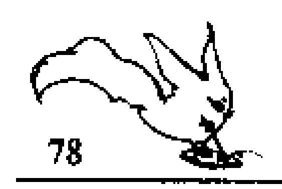
Story by Surlert

萨兰多一行人回到了缪希博士的研究所，梭克打算回托鲁火山向索罗老师打听情报、雷津和缪希博士的女儿美米尔(ミーミル)护送孩子们回奥利亚布，而萨兰多则留下来观察拉高石的研究状况。在研究所山下的阿法德镇的港口，萨兰多送走伙伴们后回到研究室。缪希博士告诉他今日可能会出现日食，有兴趣的话可以到屋顶上观看。于是，萨兰多在研究员的陪同下登上屋顶。果然，日食出现了！然而，就在此时，屋内突然传出悲鸣！萨兰多急忙跑入屋内，但见研究员们个个倒地身亡。乘着电梯来到地下室，萨兰多发现缪希博士亦趴在地上不知生死，他刚想解救博士，猛地看见拉高石中的八虫族的鲁多拉在日食的映照下竟然复活了！萨兰多愤怒地走上前质问鲁多拉为何杀害缪希博士，而鲁多拉则一面叫着"杰伊多"一面向萨兰多冲去！萨兰多只觉得全身一阵剧烈的疼痛，整个人被鲁多拉击飞出去。倒地的瞬间，预感到死亡将至的萨兰多，模糊中看见那漆黑色的杰伊多闪烁着瑰丽的光芒向着自己飞过来。光芒中，萨兰多向暗的世界坠落……



Story by Riza

在驶向古奴路夫城的船上，莉莎看见一身着铠甲的男子带着一少女、一巨人和一老者，这显然



是个非常奇怪的组合。向船夫们打听下来方知那青年男子乃库琉奴王国的士兵，名叫“席奥”，亦是此次武人塔的挑战者。莉莎忙上前向其询问在怎样可以见到库琉奴国王。谁知，她话音刚落，额上的杰伊多突然和对方眼睛里的杰伊多产生共鸣，两人同时被击倒在地！莉莎茫然起身，但见席奥亦有些莫名其妙。听席奥所说，武人塔的挑战时国王会来观战，故莉莎在古奴路夫城的武人塔内不仅观看了席奥的比赛，同时也目睹了日食中席奥等四人坐着“勇者的宝座”飞向天空的情景。没有遇见国王的莉莎，只得前往东方的小教会，在小教会中发现祭坛上的女神像竟然和她梦中所见的女神像一模一样！据牧师米拉所言，教会中的女神像乃库琉奴国王的赠物。莉莎虽然很想当面向国王询问有关女神像和其母亲的事情，但毕竟一国之王是不会那么容易能见到的。于是，莉莎拜托米拉牧师通过席奥的朋友王宫见习士兵唐，恳请能够晋见国王。通过唐的引见，莉莎终于见到了库琉奴国王。国王一见莉莎，便立刻想起数年前曾见过一位长相和她十分相似的女子，是她带来了女神像。那女子有着一双坚定锐利的眼睛，为了言灵的修炼，前往言灵山佐拉处修行去了。

第五日

Story by Sion

席奥在前往基克蒙多冰山的途中，又看见方舟悠然地在天空中飞驰。在冰山的入口处，意外地发现冰山被封。斯鲁多的目的就是利用杰伊多的力量，令巨人族成为世界的主宰，所以席奥必须取得基克蒙多冰山内的传说之剑。但如今冰山被封，只能另想他法。为了追踪方舟，拉米雷斯暂时告别众人，而席奥三人先行返回雷恩之都。在得知斯鲁多回到达纳宫殿的消息后，席奥忙赶回宫殿正遇见斯鲁多！斯鲁多表示其左臂伤势未愈，现在作战未



免胜之不武，席奥遂答应待其痊愈后再战。离开达纳宫殿之时，突然空气中弥漫着腐朽的气息，桥墩上的骷髅开口说起话来：获得达纳四神的认可之后，前往古拉姆遗迹(グラム遗迹)，传说之剑的力量可使达纳返回大地！虽然，席奥等人发现大地上发生了异变、黑暗世界的魔物们纷纷挣脱封印而出，但现在只能先乘坐反重力列车，前往达纳四神的第一站“时计塔”！然而，列车行至中途，忽遭遇到过去被达纳四神所封印的魔物巨岩巴特拉(バドラ)的攻击！尽管席奥三人战胜了巴特拉，但反重力列车却无法再前进了，唯有步行去“时计塔”了。在“时计塔”的最顶层，席奥找到了达纳四神之一芒玖(モンジュ)。芒玖虽然不会使用攻击言灵，但却能令对手的攻击力不断下降，因此最好先创造出加强攻击力的言灵，再与之一战。胜利之后，席奥打开时钟之门，停止的时钟再度运转起来，破灭的钟声第一次响彻整个世界……众人往回走，居然又看见了那两个“财宝猎人”！当然又没能追上他们，只能眼睁睁地看着他们驾驶着方舟得意地离去。修复了的反重力列车载着席奥三人来到了遗迹都市，古拉姆遗迹便在该市的南方。

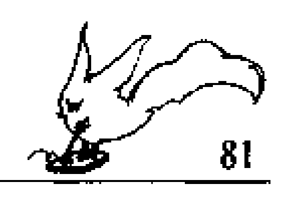
Story by Surlert

萨兰多缓缓睁开双目，展现在他眼前的是从未见过的场景。再看看自己，才发觉全身都是透明的了！“难道我真死了吗？”萨兰多不禁茫然。走到楼上，他方看清这是一间宿屋，在其角落中有一中年人向他打招呼。萨兰多走上前去，得知那人名叫“库尔冈”，和自己一样也是幽灵。库尔冈告诉萨兰多，杰伊多的持有者可得以生返！“但是，我并没有杰伊多。”萨兰多道。库尔冈指着他似笑非笑地道：“那不是吗？”萨兰多低头一看，自己的体内竟放射出幽光，光芒的中心赫然是那八虫族鲁多拉的杰伊多！他想起临死前所见的景象，看来不可争议的事实是自己不仅



被八虫族的鲁多拉所杀、而且还被知识的杰伊多(リバイブジエイド)所选中！萨兰多忙向库尔冈询问复活的方法，库尔冈让他到魔导博物馆回合，届时自会知晓。走出宿屋，萨兰多在这冥界的小镇基利克(キリーク)中溜达了一圈，此处的武器和防具堪称一流，只要有钱就赶快买下来。对冥界有所了解之后，萨兰多出发前往东南方的魔导博物馆。在魔导博物馆中，萨兰多发现库尔冈站在一块巨石前，而那块石头竟然是拉高石！库尔冈告诉萨兰多，唯一能使他复活的人就是这块拉高石中的人类的鲁多拉哈乌赞(ハウゼン)！哈乌赞虽然和杀死萨兰多的八虫族同样是鲁多拉，但却是一直在保护人类的善良的鲁多拉。萨兰多听信了库尔冈的话，用杰伊多的力量将哈乌赞从拉高石中解放出来。复活了的哈乌赞十分感谢萨兰多的帮助，并表示要令萨兰多回到地面上必须要借用妖刀的力量。三人在博物馆中找到了妖刀，萨兰多根据哈乌赞所说，欲用杰伊多封印妖刀，但就在封印的瞬间，萨兰多竟然反被妖刀封印在其中！哈乌赞见此情景不禁哈哈大笑起来，他拔起妖刀和库尔冈走出博物馆，利用山顶的传送器来到地面上！一时间，阿法德鲁镇被黑暗所笼罩，哈乌赞打开冥界的通道，恶灵们蜂拥而出，飞向世界的每一个角落！库尔冈对致自己于死地的莉莎恨之入骨，这次帮助了哈乌赞得以返回地面，可以找莉莎报仇，但独缺一副肉体。哈乌赞阴森森地笑道："肉体？萨兰多的肉体怎么样？"库尔冈欣喜若狂，连忙冲入缪希博士的研究所，取得萨兰多的肉体得意洋洋地走了出来。哈乌赞则将妖刀插在研究所前的土地上，道："萨兰多，你不是想要回到地面上来吗？现在你的愿望得以实现了，只是失去了自由而已！"说完，哈乌赞和库尔冈扬长而去，留下妖刀清冷地竖立在死寂的土地上。随着时间的推移，阳光照射过来，妖刀全身沐浴在金色的光芒之中……

Story by Riza



出发的前夜，莉莎在库琉奴城的客房中又做了个奇怪的梦：一座腐朽、荒凉的城市里，几个人正在挖掘着什么。站在一旁的还有一名女子，和被称为“基鲁多”(シルド)的男子，而那些人所挖掘出来的竟然是那尊女神像！“基鲁多”认为神像和预言书有着极大的关系，他正说着，突然女神像发出七色的光辉……梦境似乎是在提示莉莎，快赴言灵山和佐拉会面。莉莎一行三人从库琉奴城出发，抵达东面的圣域要塞。圣域要塞的指挥官索马(ソーマ)向莉莎表明：没有得到圣域守护神阿库娅(アクア)的许可，任何人不得通过圣域前往言灵山！于是，莉莎三人来到要塞北方的森林修行场，请求阿库娅让她去言灵山。遗憾的是，阿库娅一直背对着众人，态度十分冷淡。莉莎失望地离开，但仔细地回味一下阿库娅的话语，又觉得有些不太对劲。众人正想返回去再找阿库娅，突然天色昏暗、无数的亡灵飘荡过来，向修行场飞去！莉莎见势不妙，急忙赶回去，但是已经太晚了，阿库娅被恶灵所附身，并向莉莎三人发起凌厉的攻势！一场激战之后，莉莎等人虽然除去了恶灵，但同时也令阿库娅受到重创。倒在血泊中的阿库娅艰难地抬起头，望着莉莎勉强地展开最后一丝笑容莉莎这才看清，阿库娅竟然就是自己一直在寻找的母亲！无论怎样悲叹都已太迟，莉莎唯有擦干泪水，请求索马能放她通过圣域。

第六日

Story by Sion

席奥三人在古拉姆遗迹中，并没有花费太多的时间就找到了“古拉姆剑”(グラムソード)。取得宝剑之后，回到遗迹都市搭乘反重力列车至水栖族的小镇洛马(ロマ)。在洛马镇的道具屋内，居然又见到了“风の行商人”努古，努古所贩卖的物品的价格是市价的四倍！因此完全没有必要在此处购买。洛马的一住民为席

奥提供了极有价值的情报：小镇南方的夫雷伊(フレイ)遗迹，据说只有“被选中的人”方能进入！

Story by Surlert

随着破灭之钟的敲响，阳光照耀在妖刀上，使封印在刀中的萨兰多来到了冥界的下层之间(冥界のガフの间)。站立于下层之间正中位置的一巨人的魔物，自称是生命进化的执行者高毛拉(ゴモラ)。“只有被杰伊多选中的人方能来到此地。”高毛拉道，当他听完萨兰多的经历之后，神情变得严峻起来。他告诉萨兰多，哈乌赞乃“四勇者”之一，其愿望是毁灭人类！现在只有杰伊多的宿主方能够击败哈乌赞！“可是，我现在已经死了，肉体也被库尔冈夺走了。”萨兰多不禁懊恼。高毛拉指着左边的一道小门，道：“在那里面有两具肉体，一是战士、一是言灵师，你可以从中挑选一具，然后我将打开冥界通往地面的道路，令你回到地上世界。”萨兰多闻言来到小屋中，果然在其中看到了两具人类的肉体，他却不知道这两位死者便是在巨人塔失踪、席奥的两位师兄罗斯塔姆和休伊！因为第一次回到人界的时间很短，所以先选择战士罗斯塔姆的肉体比较妥当。取得肉体后的萨兰多离开下层之间，从位于冥界魔导博物馆西北方的传送器回到人界。走下传送器，萨兰多惊异地发现自己正处于托鲁火山之中！更令他高兴的是师弟梭克闻声走了进来。萨兰多刚想上前打招呼，孰未料梭克认为他是冥界来的魔物并拔剑相向。无论萨兰多怎么解释，都无济于事，好在恩师索罗相信他，并让梭克和萨兰多一同去找回其躯体。出了托鲁火山，来到了奥利亚布镇，在发明家卡斯塔基亚博士的家中，萨兰多找到了雷津和罗洛。雷津和梭克同样不肯相信，眼前的这个陌生人就是他们的好友萨兰多。正当萨兰多哭笑不得之时，一旁的罗洛忽然走到他面前，感谢萨兰多在法路遗迹中救了他。众人对于罗洛的特殊能力大吃一惊，但是不管怎样，

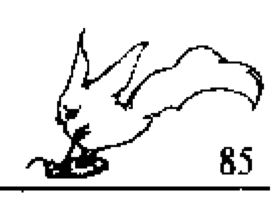


萨兰多总算是得到了大家的认可。此时，卡斯塔基亚博士告诉萨兰多：前几日，艾米利亚的公馆内出现了许多魔物。于是，萨兰多、雷津、梭克以及罗洛四人一同前往艾米利亚的公馆。在原先放置圣杯的小屋中，萨兰多等人终于找到了魔物的首领，杀死萨兰多的那个八虫族的鲁多拉“拉兹姆”(ラズム)！仇人见面分外眼红，如今结合了三位伙伴的力量，萨兰多毫不客气地迎向对方。拉兹姆的属性为风，因此千万不要给角色装备雷属性的防具。好不容易给自己报了仇，萨兰多还未来得及欢呼其胜利之时，哈乌赞突然出现在他面前。“萨兰多，你难道忘了自己是如何从妖刀中出来的吗？鬼魂是见不得阳光的！”在哈乌赞的狞笑声中，灿烂的阳光从天窗中透进来，光芒中萨兰多的身体逐渐透明！“到托鲁火山等我……”萨兰多急切地对伙伴们道，话音未落，整个人消失在空气中。

Story by Riza

圣域要塞的指挥官索马正静静地等候着莉莎三人的到来，显然他已获悉阿库娅的死讯。“想要通过圣域，就必须战胜我！”索马一声令下，六名手下轮番攻了过来。莉莎在保存实力的前提下，瓦解了那六名火、水言灵师的攻势，紧接着便是和索马对决。索马的属性为风，擅长物理攻击。以风属性的防具和加强物理防御为基础，咏唱雷系攻击言灵“オリジナル”，经过一番苦战之后，莉莎终于赢得了前往言灵山的许可。走出圣域，在言灵山的山脚下莉莎又遇到了“财宝猎人”迪恩和基德，并瞥见迪恩手臂中杰伊多的光芒。当迪恩知道前几日的大气净化乃莉莎所为时，慷慨地将“圣衣”和“圣杯”送给她（反正是偷来的，迪恩也不会觉得心疼，倒霉的只有萨兰多一人而已。）。告别了两少年之后，莉莎在言灵山和佐马会面。佐马告诉莉莎：这个世界中有四个杰伊多的存在，每个杰伊多都具备其不同的力量，莉莎所持的

杰伊多乃圣洁的杰伊多(ホーリージエイド)，是拯救世上万物的杰伊多。根据达纳预言书所书，莉莎必须借助于“黑暗深渊中束缚者”的力量。于是，佐拉使用言灵将莉莎三人送入暗的世界，让她去寻找那个能够帮助她的人。众人来到冥界的入口处，发现许多幽灵正在排队等候运送船的到来，格拉伊尔等得不耐烦，上前将两个护卫打倒，和皮平拉着莉莎跨上小船，往下游驶去。在冥河中游的河滩上，莉莎救起一水栖族的女子，那女孩在昏迷中呓语：“必须将守护神送回清澈的水中……”。女孩清醒过来时，正看见皮平的面容，吓得尖叫一声，落荒而逃。经皮平的一番解释，莉莎方明白：鲁多拉乃灭亡和再生的使者，每四千年出现一次，使旧的种族灭亡、新的种族诞生；过去便是八虫类的鲁多拉毁灭了水栖族，建立了八虫族的时代，所以水栖族人见到八虫族人总是有些恐慌的；现在还有十天便是人类四千年的终结之时。莉莎一行三人继续乘小舟前进，不料前方突然出现瀑布，慌乱之中三人齐齐落下……黑暗之中，莉莎的母亲阿库娅忽然出现在她面前，面对母亲的呼唤，莉莎却想起临别时佐马的话：“千万不要轻信怪灵的话！”。莉莎默不作声，果然那是亡灵幻化的影像，当真正的阿库娅出现之后，便消失了。莉莎自真正的阿库娅手中接过父亲的遗物时，已泣不成声。送走母亲的亡灵之后，莉莎等人走入钟乳洞内，在那里他们再度遇见先前的水栖族少女玛莉娜(マリーナ)。在莉莎的安慰下，总算是消除了玛莉娜的敌意。玛莉娜来自水栖族的故乡海底之城拉伊拉(ライラ)，因为水源的污染日趋严重，故长老让玛莉娜带着海之守护神“赫古”(ヘグ)的卵去寻找清澈的水，以便能令赫古安全地孵化。在莉莎答应帮助玛莉娜后，她欣然加入了冒险的队伍。钟乳洞的深处，达纳神族的怪兽普鲁斯迪(ブルスティ)正等待着莉莎的到来，用风属性的言灵击倒它后，即获得“灵木的种子”。穿过钟乳洞，莉莎等人由传送器回到人界。四人一出传送器，即被守护的神官卡拉(カ

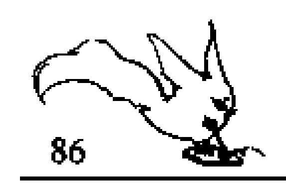


ーラ)误认为魔物并遭受到他的攻击。当卡拉明白事情的原委后，请求莉莎将圣杯安置在此地，即路内(ルーネ)遗迹中，以镇压魔物。莉莎一口答允，告别卡拉去寻找安置圣杯的密室。不意在遗迹中看见一言灵师打扮的青年，莉莎觉得十分眼熟，还没等她想起对方是谁，那人已认出了莉莎并向她攻来。这场轻松的战役当然是以言灵师的落荒而逃告终，待他走后莉莎方想起此人便是曾在奥利亚布的候船室中，缪希博士向她介绍的言灵师萨兰多。为什么萨兰多要攻击自己？莉莎满头雾水，她带着这个疑问将圣杯安置在密室内，然后离开了路内遗迹。

第七日

Story by Sion

席奥走出洛马镇时，忽然看见地下北大陆的污染地带逐渐变成葱绿的大陆！随着大地的净化结束，破灭的钟声敲响了第二下。根据村民所言，席奥在洛马南方找到了大雷伊遗迹。遗迹中达纳的第三位神“奥普西斯”(オプシス)在测试了席奥等人的实力之后，诉说了“灭亡和再生”的过程：每一个种族都经历了诞生、发展、繁荣、衰落、灭亡这一过程，旧的种族一旦不再适应此世界时，新的种族便会取而代之。当天变地异时，众多生命消失，所有生命的天敌“鲁多拉”出现，施行种族灭亡。鲁多拉有十件秘宝：四个杰伊多——生命(ライフジエイド)、死亡(デスジエイド)、复苏(リバイフジエイド)、圣洁(ホーリージエイド)；六件武具——默示录之剑(アポカリプス)、女王之袍(クイーンズコート)、王者之铠(キングズアーマー)、力量之盾(パワーシールド)、灵魂之盾(サイコシールド)、愚者之靴(フールシユーズ)。当鲁多拉集全十件秘宝即是其完全体的展现。但是，如今四个杰伊多竟然栖息在面临灭亡的种族人类的体内，这不能不说是从未有过



的异变！最后，奥普西斯告诉席奥，想让达纳回归大地，必须得到达纳神域中玛尤拉(マユラ)的许可。反重力列车载着三位冒险者来到了达纳神域，玛尤拉见席奥并非是她所寻找的“掌握秘宝者”，不由分说便发起了猛烈的攻势。玛尤拉善用阳系攻击言灵，其中最强的特技非“大星卫”莫属，因此想要战胜她必须付出相当大的代价！席奥获胜之后，玛尤拉不得不告诉他回到地上的方法。于是，席奥高举起魔剑古拉姆，天空之岛剧烈地震动起来……

Story by Surlert

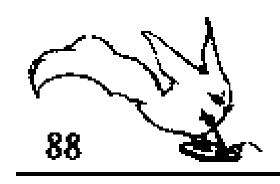
再度回到冥界加夫之间的萨兰多，从高毛拉处得到了另一具肉体言灵师休伊的肉体，为了不再发生意外，高毛拉施法令其肉体不畏惧阳光，并让萨兰多到魔导博物馆找“加尔姆”(ガルム)的化石。陈列在博物馆最下层的“加尔姆”乃上古冥界兽，虽然早已死亡，但仍残留了少许意识，它知晓不少有关“哈乌赞”的情报。出乎意料地，萨兰多在加尔姆化石前遇见一容貌端庄的女性幽灵，对方自称是“阿库娅”，她有个女儿叫“莉莎”背负着救世主的宿命。萨兰多努力搜索一下记忆，方想起曾在奥利亚布镇的候船室中见过一名为“莉莎”的女孩。阿库娅看出萨兰多并非常人，便恳请他帮助莉莎拯救这个世界，萨兰多自然满口答应下来。为了表示感谢，阿库娅告诉萨兰多：地上世界中有一个避世的村庄，里面住着达纳神族，前往此地的唯一方法是取得空间倾斜的能源装置(ワーブエナジー)来启动比尔夏纳遗迹(ビルシャナ)中的传送器。阿库娅离开后，萨兰多体内的杰伊多唤醒加尔姆的意识，从其意识中获知一惊人的消息：远在达纳神族、水栖族、八虫族、巨人族的鲁多拉之前，还有四个鲁多拉的存在！这四个鲁多拉便是美伊法(メイファ)、哈乌赞(ハウゼン)、塞梭(サイゾウ)、米托拉(ミトラ)，他们被称为“四勇者”。四勇者乃自遥远虚空而来的战士，亦是最早期的鲁多拉，其中美伊法则被后



人尊奉为“女神”！可惜的是，加尔姆的话还没有说完，其意识便完全消失了。萨兰多怀着满腹疑惑走出魔导博物馆，却看见湖中原本枯萎的树根突然变得生机勃勃，树根旺盛地生长时，第二下破灭的钟声响起。接着，树中传来两个人的说话声，其中之一被称为“奥普西斯阁下”的人诉说了“灭亡和再生”的过程。听完灵木盗听奥普西斯和特尤尔的对话后，萨兰多自原先的传送器回到托鲁火山。不出其所料，他的伙伴们雷津、梭克和罗洛正耐心地等候着他的归来。萨兰多重整队伍之后，利用索罗左首的传送器来到了梭多姆废城(ソドム)，在这里他们意外地遇见了莉莎一行人。莉莎告诉萨兰多，她将圣杯放在了路内遗迹中并在遗迹中发现一打扮成萨兰多原形的怪人（即库尔冈）。而皮平亦认出罗洛是和他一起离开“避世村庄”的伙伴。离开梭多姆废城，经过基克蒙多冰山、盲灵山之后，萨兰多来到了美伊法神像，并找到了空间倾斜的能源装置(ワーブエナジー)。用它启动冥界另一个传送器，即来到了比尔夏纳遗迹。

Story by Riza

从路内遗迹往北行，不一会儿便来到了污染地带，并找到了灵木。莉莎种下“灵木的种子”，参天的大树立刻耸立在她面前。灵木将席奥等人和奥普西斯的对话转述给莉莎听。了解到“灭亡和再生”过程的莉莎告别灵木前往西南方的梭多姆废城，途中经过一污染收容所，又是一番凄凉的景象。在梭多姆废城内，莉莎和萨兰多相遇，在对方的身上她竟感到了杰伊多的力量。根据奥普西斯所言，四个杰伊多的宿主已诞生，那就是席奥、萨兰多、迪恩以及莉莎本人。在废城梭多姆内仔细地搜查一番，莉莎终于找到了“地下圣域的发掘报告”。记得西大陆圣域的索马曾说过：西大陆的圣域乃“精神的圣域”，而北大陆还有一座“文明的圣域”存在。人类四千年的历史，最初的两千年物质文明高度发展，



科学的力量支配世界，然而紧随其后的是整个星球被污染、破坏；两千年后，在这污染的世界中精神的力量占主导地位，但是四千年的历史如今面临着种族灭亡的时刻。废城内的“地下圣域的发掘报告”记载了研究人员发掘北大陆“文明圣域”的过程。

第八日

Story by Sion

席奥三人在地震中慌忙逃出达纳的圣域，走到外面方发现整个天空大陆正在不断地下降！当席奥不知所措之时，拉米雷斯驾驶着方舟将其救起。在方舟内，席奥意外地看见了托拉遗迹中的那两个“财宝猎人”迪恩和基德，原来就是他们盗走了方舟。不过看在对方亦拥有杰伊多的份上，席奥就不和他计较了。众人利用方舟回到了雷恩之都，在前往达纳宫殿时发觉许多人都失踪了，难道又是斯鲁多搞的什么阴谋吗？席奥冲入宫殿，但见早已伤愈的斯鲁多趾高气昂地端坐在拉米雷斯的王座上。此番决斗纯粹是力量的较量，一般的攻击性言灵起不了什么作用，唯有加强物理防御、物理攻击方是上策。激战之后，席奥总算是消灭了斯鲁多，为罗斯塔姆和休伊报了仇。稍事整理一下，四人走出雷恩之都，猛地看见迪恩驾驶着方舟撇下他们离开了！无可奈何之下，席奥前往基克蒙多冰山，寻找达纳四神中的最后一位。

Story by Surlert

萨兰多通过森林中的无限迷宫（方法是左、上、右、下），来到了“避世的村庄”。见过长老后方知，他们的伙伴罗洛是达纳神族现今唯一的一个孩子，全族的未来便寄托在他身上。可是就在几天前的一个夜晚，罗洛和八虫类的王子皮平偷偷地离开村庄，让村人们担足了心事。但是罗洛执意要跟随萨兰多一起去冒



险，长老看见萨兰多体内的杰伊多的光芒，也就放心地让他去了。根据长老的指示，萨兰多找到村中的口传师，获知从遥远虚空而来的四勇者，亦是鲁多拉、拉高石的俑作者，想要揭开四勇者的秘密，必须搜集全五颗拉高石的碎片。萨兰多一行四人刚走出避世的村庄，便目睹天空大陆的落下。在好奇心的驱使下，四人穿过曲折的山洞，意外的发现西面的出口竟通往树海，这样可节省不少时间。（北面的出口是路库的祠堂和时计塔，可以上那里练功、寻宝。）在树海虽然有一冥界兽拦住去路，但凭着萨兰多四人的高超武艺，自然是轻松地过关。再回到奥利亚布，得知沙漠中突起暴风，无法前往阿法德鲁镇。所幸的是雷津的父亲卡斯塔基亚博士发明了停止沙暴的仪器，于是，萨兰多带着仪器经过龙神的遗迹（可以入内击败火燕光来提升等级），来到了暴风的中心。所谓的沙暴，原来是一巨人的魔物干的好事。这是一个强劲的对手，如果不使用加强角色防御力的言灵，是很难取胜的。铲除了沙漠风暴的祸根后，萨兰多再次来到了那令他感慨万千的小镇阿法德鲁。

Story by Riza

走出梭多姆废城，听到破灭钟声的同时，莉莎惊讶地看见天空中一个个浮岛落了下来！急忙往回走的四人，来到了最近的洛马镇。在这水栖族的小镇内，玛莉娜一见那清澈的流水立刻赖着不肯走了，显然不等大海的守护神赫古孵化出来，她是不会离开的。告别玛莉娜后，莉莎三人来到了南方的污染都市高毛拉(ゴモラ)。眼前这座荒凉的都市是那么的熟悉，恍若莉莎在库琉奴城梦中的都市！在高毛拉的地下城内，虽然莉莎一度失去了两个伙伴，但最后还是凭着自己的心将他们从梦的禁锢中解救出来。三人在这“文明的圣域”内终于找到了报告书中所言的“铁铸的魔物”拉乌美(ラウメーン)，显然它便是莉莎在巴贝尔城释放空

气净化装置时所见到的幻影！拉乌美没有弱点，因此只能用物理攻击或雷系的言灵。由四勇者之一的“美伊法”所制造的拉乌美乃导向破灭、污染和再生的装置。

第九日

Story by Sion

此时，基克蒙多冰山上的冰在融化，令席奥等四人得以入内。行至冰山的深处，席奥意外地发现了达纳神族的拉高石，所幸石中的鲁多拉并没有复活。虽然在途中曾找到一把假的冰之剑，但当众人找到真正的冰之剑时，达纳四神之一迪亚乌斯(ディヤゥス)出现了！不难看出，迪亚乌斯擅长风系的攻击言灵，因此加强风属性的防御至关重要。击败这个并非很强的对手之后，席奥取得冰之剑，并获悉自己具有“灭魔者”的力量。正高兴之时，冰山突然崩溃，在震动中席奥四人滚落至海中，突然一巨大的生物游了过来，将众人吞入肚内！此巨大的生物不是别的，正是玛莉娜孵化的水之守护神赫古。在赫古的体内，席奥等人顺着毛细血管爬上爬下，居然还找到不少水栖族人。此处的敌人善用污染之术，如果没有带齐解污染药的话，就造一句逃脱的言灵，尽量回避战斗。在赫古体内的深处，席奥终于找到了与赫古融合的操纵者姚基(ヨーギ)，姚基误以为席奥会对赫古造成危险，故奋力向众人攻来。姚基的属性为水，运气不好的话可能会被他削去近250 点 HP ，因此防御言灵应放在首位。总算是消除了误会，姚基告诉席奥：因为海水污染严重的关系，现在赫古的体内亦被污染，使之无法作远距离的移动，更何况再这样下去，赫古的生命亦有危险。唯一解救的方法是取得圣杯，净化赫古的体内。席奥接过姚基给他的笛子，然后准备出发前往艾米利亚公馆，借圣杯一用。



Story by Surlert

阿法德鲁镇如今已成为死灵者的村镇，充满着死亡的气息。镇北的拉高石研究所亦是如此，萨兰多对自己解放哈乌赞之事再怎么后悔都不能改变事实，现在唯有赶快集全拉高石的碎片。取得研究所内八虫族鲁多拉的拉高石碎片之后，萨兰多突然有种不祥的感觉，众人急忙赶往托鲁火山。遗憾的是仍慢了一步，恩师索罗竟已被库尔冈所杀！萨兰多怀着悲痛的心，从冥界东面的传送器来到比尔夏纳遗迹，再从那里传送至路内遗迹。途中会经过"达古达的天文台"(ダグダの天文台)，除了两个宝箱外，还有一个 BOSS "萨拉斯"(サラス)。萨拉斯和"席奥之章"中的玛尤拉十分相似，是个难缠的对手，但是冲着那可观的经验值和金钱，不可错过。在路内遗迹中，萨兰多追上了库尔冈，为了将对方封印起来，罗洛帮助他找到了圣杯。如今库尔冈使用的是萨兰多的肉体，因此攻击言灵特别强劲，尤其擅长雷系言灵。凭着满腔的愤恨，萨兰多终于夺回了自己的身体，也为老师报了仇。

Story by Riza

击败拉乌美的莉莎回到灵木取得灵木的果实后，再度前往梭多姆废城，取得钥匙进入隐藏的房间。在这里莉莎阅读了有关污染装置的详细资料，然后返回污染都市高毛拉，进入另一间地下室停止了污染装置。

第十日

Story by Sion

席奥刚走出赫古的祠堂(ヘグのほこら)，便感到一股异样的雾气在阿法德鲁镇内飘荡。在小镇中央的一个大窟窿中，席奥发现冥界的灵气正不断地从中散发出来，令整个小镇的居民们都变

成了死灵。众人离开阿法德镇，穿过龙神的遗迹来到了艾米利亚的公馆，出乎意料的是这座公馆早已被废弃，成为魔物的巢穴。法克茜惊讶之余，在书桌上找到了父亲留下的字条，便急忙赶到奥利亚布镇。在奥利亚布镇看见父亲平安无事，法克茜总算是松了口气。然而，艾米利亚告诉她的却是坏消息：圣杯早就被盗贼偷走！席奥失望地回到阿法德鲁镇，突然看见几名鲁多拉教的教团成员向研究所走去，他不禁心念一动，悄悄地跟了过去。众人躲在后面看见教团成员乘着电梯进入地下室，紧跟着便传来其惨叫声！席奥闻声冲入地下室，只见那几个教团成员和该研究所的主人缪希博士的尸体！席奥正在纳闷之时，一魔物借用缪希博士的尸体出现在他面前！战斗一开始，魔物“那加”(ナーギャ)便使用致死言灵，强制性地让法克茜死亡，因此不需要去理睬法克茜，就凭席奥、特尤尔和拉米雷斯三人便足以战胜那加。虽然取得了胜利，但法克茜却再也不能醒来了！席奥抱着法克茜冰冷的尸体痛哭之时，缪希博士的幽灵出现，向席奥表示感谢的同时，亦为他指引方向：传说中“避世的村庄”内，达纳神族的长老拥有复活药！席奥精神为之一振，马上来到赫古的祠堂，吹响笛子召唤赫古。在赫古的体内，众人突然发现海水竟然慢慢地变得清澈起来，这是继空气净化、大地净化之后，水的净化！

Story by Surlert

萨兰多一行四人走出路内遗迹时，亦目睹了海水的净化。然后，往西走又一次来到废城梭多姆，仔细地转悠一圈后，被传送器送至基克蒙多冰山。此时的基克蒙多冰山的冰早已融化，萨兰多遂入内探险。看来幸运之神总算是惠顾至萨兰多头上，在冰山中不费吹灰之力就找到了达纳神族的拉高石，石中的鲁多拉还告诉他另外两块拉高石的下落。根据达纳神族的鲁多拉所言，萨兰多出了冰山后由言灵山前往库琉奴王城。在那里略作休息后，向



南行进入巨人塔。在巨人塔最上层的密室内，众人发现了巨人族的拉高石。但是巨人族的鲁多拉似乎不及达纳神族来得“老实”，居然再度复活，并攻击众人。巨人阿比利加的特性和“席奥之章”中没有什么差别，但因为其等级高达 LV29 ，故 HP 和攻击力亦非往日可比，仍是个强敌。战胜之后，萨兰多开始考虑如何潜入海底。

Story by Riza

莉莎二人回到洛马，却得知玛莉娜与赫古的卵同时被水卷走了！众人急忙赶回污染都市高毛拉，从污染装置下面的“深海的祠堂”来到海底的皮拉米多(ピラミッド)。在这里又找到了玛莉娜，她肯请莉莎帮助赫古净化大海。莉莎只要将神殿中的机关都打开，让赫古们进入里屋，然后打倒看守者塔那帕迪(ダナパティ)即可。塔那帕迪并不是很强的角色，三下两下便可搞定。现在没有谁来阻拦了，莉莎进入里屋，在赫古们的协助下，启动水的净化装置，浑浊的海水顿时变得清澈亮丽起来。大气、大地、海的污染净化之后，莉莎在达纳神族的指引下，前往比尔夏纳遗迹，因为“女神美伊法有要事相告”。赫古带着众人先来到水栖族的海底城拉伊拉，玛莉娜获得长老的许可之后，跟随众人继续旅行。乘着赫古抵达比尔夏纳遗迹时，莉莎发现旁边的一座遗迹上有一女神像，而这女神像和她几次梦中所见的一模一样！遗憾的是该遗迹的入门上有封印存在，怎么也打不开。

第十一日

Story by Sion

席奥抱着法克茜的尸体走进“避世村庄”长老的房间时，里面正在谈话的人都被吓了一跳。当长老听了席奥的来意后，不禁



显出为难的神色因为复活药早已不在他手中了！席奥几乎绝望之时，一旁的少女走上前来并表示她有复活药！席奥喜出望外的同时，亦认出该少女便是曾在定期船上遇见的“莉莎”！法克茜服下莉莎给的复活药后，立刻醒转过来，脸色也红润起来。为了感谢莉莎的帮助，席奥将召唤赫古的笛子送给她。但是，失去赫古之笛后，席奥就很难离开这片大陆了。长老看出了他的难处，遂让他去找口传师打开通道让其能回到奥利亚布镇。在奥利亚布镇的告示牌上，席奥发现了米拉牧师的留言：有要事相商，速来小教会！

Story by Surlert

萨兰多根据达纳神族告诉他的消息，至阿法德鲁镇南方的沙漠遗迹中取得能潜航的宝物。巧的是当他得到宝物出来时，居然又见到了迪恩和基德！这真是送上门来的好事！萨兰多马上和对方谈起交易来：宝物可以交给迪恩，但他必须得带萨兰多前往海底神殿。迪恩一口应允，而且竟没有耍什么花招，可能他亦想到海底去探宝吧？雷津将潜航装置装在方舟上，驾驶着它潜入海底。

Story by Riza

莉莎等人通过森林进入“避世的村庄”，而该村的长老见到皮平后的一阵唠叨，使她了解到皮平居然是离家出走的！长老还告诉莉莎，每四千年一次的灭亡将至时，美伊法女神都会降临，并选择体内光之印的栖宿者来拯救这个世界。正说着，突然一男子抱着一具女尸闯了进来。莉莎立刻认出那名男子就是“席奥”，并将最后的复活药送给了对方。收下席奥回赠的赫古之笛后，莉莎取得比尔夏纳遗迹中的钥匙，前往遗迹。（如果有兴趣的话，可到时计塔和路库的祠堂一游。）进入被封印的遗迹内，启动里面的能源装置，然后美伊法女神告之：如果想要救这个世界、不



被灭亡，到“北之地”和我决战！莉莎乘着赫古回到自己的故乡“卡恩”，打算向爷爷请教“北之地”的所在。（因为可以自由地操纵赫古，所以先利用这一机会将世界各地兜遍，装备好最强的武具，如若不然，进入女神像后就再也没有机会了。）莉莎找遍了全镇都不见爷爷塞库的身影，最后在家中的书桌上发现了他的留言：南大陆通往暗的世界的入口打开了、南西大陆上月光中人类在消失，频繁地发生异变令人不安，必须前往言灵山造访佐马。莉莎别无它法，四人一同再度至言灵山。当佐马告诉她世界的灭亡不可避免时，莉莎坚信自己拥有的自然之力可以改变未来！众人毅然回到卡恩，从那里乘小船进入“北之地”的女神像内！

第十二日

Story by Sion

席奥从奥利亚布乘定期船抵达古奴路夫城，再从那里向东南行至小教会。米拉牧师告诉席奥，鲁多拉诞生的时日即将来临，必须尽快找佐马相谈此事。另外，库琉奴国王似乎是得到了一些有关塔雷斯卫队长的情报。众人正说着，教会中的女神像突然消失了！破灭的钟声敲响了第六下！席奥拿着米拉牧师交给他的塔雷斯剑，先行去见库琉奴国王。国王的消息确实惊人，鲁多拉教团的本部竟然在冥界！欲前往冥界，必须通过言灵山的传送器。席奥不再犹豫，做好一切准备之后，立刻回到古奴路夫城，利用小船绕过圣域至言灵山。

Story by Surlert

萨兰多、雷津、梭克、罗洛、迪恩和基德六人在方舟上目睹了女神像飞向天空之后，来到了海底城拉伊拉，并从水栖族长老的口中得知海底神殿就位于拉伊拉的东南方。众人进入海底神

殿，在其深处找到了水栖族的鲁多拉卡达尔(カダル)。卡达尔当然是擅长于水系攻击，使用水属性的防具和火属性的武器是最省力的方法。取得水栖族的拉高石碎片后，众人告别迪恩和基德，从托鲁火山回到冥界。

Story by Riza

莉莎一行四人穿过女神像内错综复杂的迷宫后，终于站在了女神美伊法面前。此时再说什么都是多余的了，唯有战斗！美伊法毕竟是四勇者之一，能使用高级阳系的言灵，杀伤力极大。因此角色的防具中必须有阳系的防具！莉莎艰难地取得胜利之后，美伊法告诉她：消灭这个星球的生物并非在这里，而是在遥远的月球上！只要它一发动，便能摧毁整个世界！那个生物的名字叫“梭多姆”(ソドム)！所以，莉莎真正的使命便是阻止梭多姆，但是现在距离梭多姆对这个星球放射最大能量光束，还有四天！没有时间犹豫了，莉莎向美伊法表明她愿意前往月球完成自己的使命！隆隆的震动声中，巨大的女神像飞向空中，飞向那遥远的月球……

第十三日

Story by Sion

席奥等人行至言灵山山腰时，便察觉到了异变圣域中居民的尸体横呈、鲁多拉教团成员四处走动！佐马有危险！众人急忙赶至山顶，正撞见鲁多拉教的干部拉瓦那(ラーヴァナ)欲杀佐马！不由纷说，双方立刻展开一场激战。只要有强力的火系言灵防御的状态，这场战斗的胜利者终究是席奥。看来随着末日的来临，鲁多拉教亦开始行动起来，事不宜迟，众人安置好佐马后通过传送器，向冥界鲁多拉教本部进发！



Story by Surlert

早在席奥进入冥界之前，萨兰多便通过托鲁火山的传送器来到了冥界的魔导博物馆。轻尔易举地取得人类的拉高石碎片之后，众人进入加夫之间，向高毛拉询问哈乌赞要毁灭人类的原因。哈乌赞和高毛拉同是四勇者，正因为哈乌赞本身乃人类的鲁多拉，故他不允许再度出现人类的鲁多拉危及自己；也正是因为出于想牵制哈乌赞，高毛拉将杰伊多给了人类。了解了事实的萨兰多，决心凭借自己的力量成为新一代的鲁多拉！为了获得完全体的鲁多拉，萨兰多前往托拉遗迹，消除哈乌赞的势力打倒对方的伙伴！众人从冥界回到奥利亚布，卡斯塔基亚博士为他们指明托拉遗迹的位置：乘定期船至奥姆帕罗斯镇，出镇后往北行至迪尔菲山，托拉遗迹便在其山顶。

Story by Riza

女神像内，静候月球基地的到达。

第十四日

Story by Sion

席奥气势汹汹地杀入鲁多拉教本部，一路披荆斩棘行至四楼，猛然看见恩师塔雷斯正和教团员交战。惊喜交加的席奥忙跟随其后至六楼……然而，等待席奥的鲁多拉教主竟然就是塔雷斯本人！面对恩师要自己交出杰伊多，席奥一阵茫然，但他想起自己的使命灭魔者的命运！一场师徒大战就此展开……塔雷斯身为席奥的老师，其物理攻击自是不言而喻，最为可怕的是一招单体致死的剑斩，如果让其频繁地使用，后果将不堪设想！另外，塔雷斯的最强力一击，若角色的HP低下的话可能将导致全军覆灭！因此随时保持HP近全满状态至关重要。残酷的战斗终于以塔雷

斯的失败而告终，但是面对自己的恩师的尸体，席奥实在是高兴不起来。取得十神宝之一“萨伊考之盾”的席奥，怀着沉重的心情，离开了摇摇欲坠的鲁多拉教的本部。在门口一个幻影出现在席奥的面前，“勇敢的战士呀，如果能和你这样的战士一战，将是件非常痛快的事。”眼前的幻影竟是四勇者之一“塞梭”！塞梭告诉席奥进入“休米赞”的方法：塞梭持有的十神宝之一“力量之剑”已交给了击败他的人一位言灵师，“但是，如今看来你比他更适合使用那把宝剑！”塞梭对席奥道，“在西北方的达拉库村(ダラーク)，你可以找到那位言灵师，用你的盾交换他的剑，便可进入‘休米赞’，见到你的最后的敌人！”说完，塞梭的幻影消失在空气中。席奥听从他的话，往西北走，果然发现一小村庄达拉库，亦是本游戏中最后的一座村庄。在酒吧内，席奥见到了那位击败四勇者塞梭的言灵师“黑暗深渊的束缚者”萨兰多。

Story by Surlert

无疑，萨兰多永远是最倒霉的主角，在这第十四日里，他的旅程最为艰辛——和五个实力强劲的BOSS对决！托拉遗迹内的小喽罗亦比其它任何地方的魔物都要难缠，必须频繁地使用攻击言灵方能取胜！但如此一来，MP和道具的消耗量极大。而且更为要命的是在这共有十二层的地下遗迹内，仅有两处回复、两处SAVE！因此，如果角色的等级没有超过LV35的话，就不要进入托拉遗迹内！(因为五个BOSS的等级依次为LV37、LV41、LV41、LV45和LV46！)五个BOSS中首先遇上的是双头鸟，而该魔物的竟然盗用索罗和缪希博士的脸！萨兰多自是不能原谅这种行径，以强力的攻击和风系言灵击败对方。进入遗迹的地下后，先是一阵令人头昏眼花的传送，然后在地下四楼，和第二个BOSS雷扎斯堤斯(レザステス)交战。对方的攻击力虽不算是上乘，但速度极快，一回合内可以攻击多次，如果角色的实力并非



很高的话，就多咏唱一下提高速度的言灵吧！第三个 BOSS 加亚(ガヤ)，等候在地下五楼。该角色和“莉莎之章”中的神官卡拉十分相似，擅长各种言灵攻击。地下第九层的守护者又是个熟悉的 BOSS “堂普迪”(ダンプティ)，和“莉莎之章”中的普鲁斯迪不同的是，它具备的属性是水。最后的一个 BOSS 自然是留守在最后一层。萨兰多一见这位拦住去路的战士，便感觉到对方的与众不同。果然，眼前这气宇非凡的战士就是四勇者之一塞梭！别看塞梭只有两招：“空斩”和“大空斩”，但其攻击力异常地高，即便是使用提高防御力的言灵，亦基本上每受一次攻击就要立刻做回复！况且，攻击言灵对他根本没有用处，只能靠物理攻击来取胜。为了迎接这场战役，装备防具时根本不需要考虑属性，而是选择防御力最高的武具来装备。众人战至精疲力尽之时，才将塞梭击倒在地，这样的强敌，萨兰多实在是不想再和他斗第二次了！为了表示对敌手的敬意，塞梭将“力量之剑”赠给萨兰多后翩然离去。而萨兰多总算是离开了这个地狱般的鬼地方，来到了冥界的另一座小镇达拉库。在达拉库的酒巴里，萨兰多和席奥相遇并接受对方的提议交换剑和盾。如果玩者一时贪心，没有选择第一项“交换剑和盾”，而是选择了不交换或是将剑和盾独吞的话，那么在“休米赞”内和哈乌赞决战之时，哈乌赞会使用“告死鸟”的绝招，强制性的全军覆灭！

Story by Riza

飞往月球的途中。

第十五日

Story by Sion

进入“休米赞”的深处，席奥和他的伙伴们看见次期的鲁多

拉正在孵化，阻止它的方法只有一种，最直接也是最干脆的方法……次期鲁多拉使用的是火和风系的言灵，虽然很强，但和今后要交手的敌人来比较，真是小菜一碟！众人继续深入敌穴，竟来到了下层之间！显然，席奥之章的最终首领就是净化的指引者高毛拉！和高毛拉的战斗中，对方会召唤三个手下来帮忙，为了保证胜利，全员必须装备阴和水属性的防具。时刻注意角色 HP 的同时，亦要经常加强防御力（加强防御力言灵的有效时间是五个回合）。凭着不懈的努力，席奥终于取得了胜利！当他离开冥界，前往地上时，等候他的人竟是萨兰多和迪恩……

Story by Surlert

萨兰多在“休米赞”遇上的最终首领，不用说大家都已一清二楚四勇者之一、人类的鲁多拉哈乌赞！因为“萨兰多之章”的第十四日太过于辛苦，所以安排了一个实力最差的 BOSS！不过，“瘦死的骆驼比马大”，将风系言灵修炼得炉火纯青的哈乌赞，亦不容许萨兰多对他轻敌。全力以赴的萨兰多在伙伴们的帮助下，终于手刃了宿敌，和席奥一起走出冥界……



Story by Riza

莉莎他们借助于美伊法的力量，在灭亡的前一日赶到了月球基地，和终级兵器“梭多姆”对决！梭多姆的弱点是火，装备水属性的防具和咏唱强力的火系攻击言灵，是最有效的方法。



破坏了梭多姆之后，美伊法告诉莉莎：战斗还没有结束！四勇者之一的米托拉是这个世界、以及所有生命的创造主，同时亦是制造毁灭这个世界的梭多姆的主人！持有杰伊多的人，聚集起来时，便可与该星域最强的米托拉会面！

第十六日

Story by Dune

席奥、萨兰多、莉莎三位主角的章节结束之后，自称“财宝猎人”的青年，迪恩之章刚刚拉开序幕。席奥、萨兰多、莉莎三人分别告别自己的伙伴们，和迪恩一同搭乘方舟，驶向茫茫的宇宙……四位背负着整个世界命运的青年，他们的第一站是“过去之门”！为了解开过去的咒缚，四位主角在四间房间内分别打倒过去的敌人：鲁多教的干部“拉瓦那”、八虫族的鲁多拉“拉兹姆”、树海的植物“塞塔比扎”、巨人族的鲁多拉“阿比利加”。击败四间小屋中的敌人后，正中房间的封印被解开，迎接主角们的是四勇者之一、人类的鲁多拉“哈乌赞”真正的姿态！真正的哈乌赞擅长使用雷系和阴系的言灵。





冲出"过去之门"的主角们，又来到了"未来之门"。在"未来之门"的一间小屋内，有四个装有增加 MP 最大值的魔法之种的宝箱，反复进出此屋，将四位主角的 MP 全都加至顶点为止！而离开无限迷宫的方法是，来回踏上两个通气孔，进行四次战斗，每次战斗的敌人必须不一致。如此，便可进入最深处的房间，和四勇者之一塞梭的真身痛快地大战一番！



贝路柔迪(ベルザンディ)神殿代表的是虚伪的现在。在神殿的入口处，四位主角面临考验：他们最亲密的朋友们出现在其眼前，呼唤着他们、阻止其前进。而对幻像，主角们不为所动，径直往里走……神殿的深处，创造主米托拉正静候杰伊多宿主们的到来。米托拉会作三段变身，第一形态的属性为风、第二形态的属性为阳、第三形态的属性为水。前两种形态比较容易对付，最难的自然是第三形态的米托拉。那时的创造主通常攻击是 600 点破坏力左右，当主角的属性为它所克时会遭受 1200 点的破坏！因此，装备风、阳、水属性的防具，以及及时地咏唱加强防御力的言灵是此战中必不可少的要素。如果想轻松地获胜的话，就在"未来之门"内，把等级练至 70 以上吧！持有杰伊多的人类，终于为米托拉施行种族进化打上了终止符！但是，为了保护这个世界的安定与和平，四勇者席奥、萨兰多、莉莎和迪恩的冒险之旅还将继续……

第二篇　创造之书(资料篇)

在《鲁多拉秘宝》中言灵的作用十分强大，所以在此游戏中亦设置了“言灵创造”这一崭新的系统。所谓“言灵创造”即玩者根据游戏中提供的情报、以及自己的兴趣随意创造言灵，这种方法令言灵更加自由化。言灵的名称由日文片假名所构成，字数不得超过六个。表二便是那些片假名所代表的言灵含义，根据此表，玩者可以随意创造出丰富多彩的言灵。至于表一乃游戏的进程中，会出现一些奇怪的宝箱，宝箱内是残缺不全的言灵，而该表便是向大家提供这些言灵的正确名称。或许各位会意识到，自己创造的言灵未必都是很强力的言灵，因此表三展示的言灵是整个冒险旅程中最为有效的言灵。有趣的是，《太空战士》、《勇者斗恶龙》、《圣剑传说》、《浪漫传说》这几个系列中的大多数魔法，亦通用于此游戏中。看来，SQUARE 在《鲁多拉秘宝》中所提出的魔法创造，是结合了几大 RPG 名作的魔法名称所确立的系统。这是否就是今后所有 RPG 的准则呢？



1. 宝箱中残缺言灵的正解

言灵名	宝箱场所	效　　果	范围	消耗MP
ブラキム	巨人の塔	提高我方攻击力	单	8
スピーリ	デルフイ山	提高我方精神力	单	8
フエムル	ギャラルトンネル	提高我方速度	单	8
カウトウ	ギャラルの时计台	提高我方器用	单	8
コルポリス	グラムの遗迹	提高我方物理防御	单	8
パテイエ	フレイの遗迹	提高我方言灵防御	单	12
エクスピア	ダナンの遗迹	自灭替伙伴回复	全	20
アブソロウ	ジグムンド冰山	提高物理攻击的会心一击	单	12
レフイーニ	ヘグ体内	污染和狂战士以外状态回复	单	6
ピース	树海	战斗和迷宫中脱出	全	3
エラーテイ	教团本部	我方狂战士状态	单	20
属性+リ・ム	トール火山	降低特定属性的伤害	单	8
スチツラ	ファールの遗迹	吸取敌人的HP	单	4
アブソンモ	ソドムの遗迹	提高物理攻击的会心一击	单	12
ウイルス	古代遗迹ルーネ	降低敌方精神力	单	7
ウエンポリス	海底神殿	降低敌方物理攻击	单	7
ブルモラ	レムの森	吸取敌人的MP	单	1
ファツト	圣域要塞	降低敌方速度	单	7
インベーキ	废墟都市ゴモラ	降低敌方攻击力	单	11
ピクガゼロ	メイファの神像	降低敌方言灵防御力	单	22



2.日文片假名所代表的言灵含义

言灵名	效果	范围	消耗MP	言灵名	效果	范围	消耗MP	备注
ア	雷属性的破坏	单	1	ァ	文字言灵	单	1	威力减半
イ	火属性的破坏	单	2	ィ	文字言灵	单	1	威力减半
ウ	风属性的破坏	单	1	ゥ	提高我方攻击力	单	8	
エ	阴属性的破坏	单	1	ェ	文字言灵	单	1	威力减半
オ	无属性的破坏	全	2	ォ	无属性的破坏	单	1	威力减半
カ	火属性的破坏	单	1	ガ	无属性的破坏	单	2	
キ	致死	单	8	ギ	火属性的破坏	全	3	
ク	降低敌方速度	单	7	グ	降低精神力	单	7	
ケ	阴属性的破坏	单	1	ゲ	阴属性的破坏	单	2	
コ	提高物理防御	单	8	ゴ	爆炸系文字言灵	单	5	
サ	风属性的破坏	全	2	ザ	文字言灵	单	1	威力减半
シ	水属性的破坏	单	1	ジ	地属性的破坏	全	7	
ス	提高我方精神力	单	8	ズ	文字言灵	单	1	
セ	水属性的破坏	单	2	ゼ	水属性的破坏	全	3	
ソ	阳属性的破坏	全	2	ゾ	无属性的破坏	单	2	
タ	速度系文字言灵	单	5	ダ	文字言灵	单	1	
チ	地属性的破坏	单	1	ヂ	文字言灵	单	1	
ツ	雷属性的破坏	全	2	ヅ	文字言灵	单	1	
テ	风属性的破坏	单	1	デ	雷属性的破坏	全	2	
ト	雷属性的破坏	单	1	ド	雷属性的破坏	全	3	
ナ	无属性的破坏	全	2	バ	风属性的破坏	单	2	
ニ	无属性的破坏	单	2	ビ	文字言灵	单	1	



ヌ	阳属性的破坏	全	3	ブ	文字言灵	单	1	减MP消耗
ネ	风属性的破坏	单	2	ヘ	文字言灵	单	1	
ノ	提高我方速度	单	8	ボ	文字言灵	单	1	
ハ	无属性的破坏	单	1	パ	文字言灵	单	1	
ヒ	火属性的破坏	单	1	ビ	阳属性的破坏	单	2	
フ	风属性的破坏	单	1	ブ	文字言灵	全	7	
ヘ	风属性的破坏	单	1	ベ	文字言灵	全	7	
ホ	阳属性的破坏	单	1	ポ	文字言灵	单	1	威力减半
マ	无属性的破坏	全	2	ヴ	无属性的破坏	单	1	减MP消耗
ミ	水属性的破坏	单	1	ッ	反射系文字言灵	单	5	威力减半
ム	无属性的破坏	单	1	ー	文字言灵	单	1	
メ	火属性的破坏	单	1	ワ	无属性的破坏	单	1	
モ	强力攻市	单	12	ヲ	无属性的破坏	单	1	
ヤ	阴属性的破坏	全	2	ャ	提高我方器用	单	8	
ユ	无属性的破坏	单	1	ュ	文字言灵	单	1	
ヨ	阳属性的破坏	单	1	ョ	纵伸系文字言灵	单	5	
ラ	无属性的破坏	全	2	レ	回复我方 HP	单	2	
リ	回复我方 HP	单	2	ロ	雷属性的破坏	单	2	
ル	水属性的破坏	全	2	ン	文字言灵	单	1	

3. 最强的言灵组合

言灵名称	效　　果	消耗MP	范围
レフ	HP 回复	2	单
レフィーニ	HP 回复	9	单
レフナ	HP 回复	4	全
メガミ	HP 回复	8	全

アニムス	复活	8	单
クリア	污染、狂战士以外状态异常回复	6	单
ベルスアーン	污染状态回复	9	单
トウメイ	提高魔法和物理防御力	13	全
ソコチカラ	提高物理攻击力	13	全
ビース	战斗和迷宫中脱出	3	全
キテイレムス	无属性的破坏	19	全
モーベル	无属性的破坏	21	全
キヴブラート	地属性的破坏	18	全
キブラターナ	地属性的破坏	23	全
タムカウ	火属性的破坏	8	单
ルククコネス	火属性的破坏	17	全
ビラベミヌ	水属性的破坏	16	单
ギナアクムル	水属性的破坏	15	全
キングコスト	水属性的破坏	20	全
トウテイーオ	雷属性的破坏	8	单
トウナーテス	雷属性的破坏	14	全
メタセノニク	雷属性的破坏	24	全
スーダムシン	风属性的破坏	20	单
カーキベブル	风属性的破坏	26	全
ザルハイシト	阳属性的破坏	13	单
ヘゲン	阳属性的破坏	9	全
ハイザルソム	阳属性的破坏	17	全
クコベレウ	阳属性的破坏	19	全
コナニサリ	阳属性的破坏	21	全
セレレクス	阴属性的破坏	5	单
マールケセル	阴属性的破坏	13	单
ニルクモラス	阴属性的破坏	18	全
キルクモイリ	阴属性的破坏	27	全

刘伯温传奇

明朝初年，朱元璋夺取天下后，为了确保其统治地位，开始诛杀当初一起与他打天下的有功之臣，并设立了锦衣卫实行暴政。国师刘伯温深知朱元璋的为人，明白自己的处境极其危险，因此自己要求告老还乡，以远离京城这个是非之地。虽然朱元璋深恐放虎归山之患，但刘伯温最终还是以自己的智慧使朱元璋消除了顾虑。于是，刘伯温以国师之名离京还乡，并沿途查访民情，不料却发现了阴谋篡国者的线索……

《刘伯温传奇》是由智冠出品的中文历史 RPG ，该游戏以其独特的剧情使玩者得以领略预言奇书——《推背图》的奥妙和玄学命、卜、相、医、山五术的神奇，游戏中各种谜题应有尽有，可以充分考验玩者的智慧。该游戏的硬件配置为 386 以上微机、至少 4M 内存和倍速光驱，所需硬盘空间为 2MB 。游戏操作环境为 DOS5.0 或以上版本。

龙族法术

名　称	范　围	效　果
龙战于野	可见范围	杀伤力 600
真龙护体	我单体	恢复体力 800
神龙摆尾	可见范围	杀伤力 1200
火龙热焰	可见范围	杀伤力 1800
地龙玄冰	可见范围	杀伤力 3000
三龙聚首	可见范围	杀伤力 40 %



我方法术

名　　称	范　　围	效　　果
仙人指路	可见范围	杀伤力 80
天罗地网	敌全体	杀伤力 200
颠倒乾坤	可见范围	杀伤力 600
迷踪幻术	可见范围	杀伤力 1200
灵魂出窍	可见范围	杀伤力 2000
霸王举鼎	可见范围	杀伤力 4000
七星移位	可见范围	杀伤力 6000
奇门遁甲	可见范围	杀伤力 9000
狂风暴雨	敌全体	杀伤力 1000
震雷光电	敌全体	杀伤力 1500
气疗术	我单体	恢复体力 30 %
还魂咒	我单体	复活
真气朝元	我全体	恢复体力 60 %

密宗法术

名　　称	范　　围	效　　果
狂风暴雨	敌全体	杀伤力 1000
震雷光电	敌全体	杀伤力 1500
吞食天地	可见范围	杀伤力 2500
万剑齐飞	可见范围	杀伤力 3000

精灵王纪传



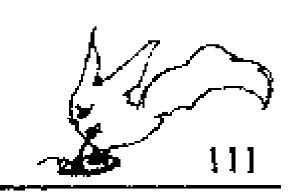
在精灵世界“托阿”（トア）曾经爆发了一场震惊全精灵界的战争。持有象征着司守万物之力的金之腕轮的世界的守护者精灵王莱哈尔（レハール），为了正义与和平，与持有象征着创造万物之力的银之腕轮的、世界的破坏者魔人阿尼托（アギトー）进行了一场激战。这是一场正义与邪恶、光明与黑暗的较量，最终，在精灵们的帮助下，精灵王莱哈尔消灭了魔人阿托尼。但是，拥有神力的金之腕轮和银之腕轮却在这场恶战中散落了。



时光流逝……

不知道又过去了多少年，历史上的那场战争在人们的意识中渐渐淡薄了，精灵界“托阿”和平而稳定。

但是，“托阿”世界的黑暗势力并不打算就此放弃，他们在密谋一场新的战乱……



第一篇　基础知识篇

登场人物简介

雷昂（レオン）

游戏的主人公、精灵界“托阿”第一代精灵王莱哈尔的继承人、“金之腕轮”的继承者。他在精灵界著名的铸剑师奥达恩的指导下学习“托阿式格斗术”，并为了成为第二代精灵王而踏上了修炼的旅途。

奥达恩（オーダン）

主人公雷昂的老师，精灵界著名的剑术家，“托阿式格斗术”的创始人，独眼的老战士。他一心想把雷昂培养成新一代的精灵王。在一次意外的机会中，他从精灵界的湖底找到了散失的金之腕轮。

缪拉（ミュラ）

突然出现在阿库艾里阿村的美丽的姑娘，她长着一头被精灵界视作不祥之兆的黑色的头发，谜一样的占卜师。

莱哈尔（レハール）

精灵界“托阿”的伟大的第一代精灵王，世界的守护者。他持有象征着司守万物之力的金之腕轮。为了精灵界的和平，曾经带领6个精灵与魔人阿托尼作战。他的肉体虽然朽烂了，但灵魂永存。

阿尼托（アギトー）

持有象征着万物创造之力的银之腕轮的魔人，有着对世界的强烈的破坏欲。在过去的战争中被第一代精灵王及6个精灵所消灭。



精灵介绍

精灵像		
精灵名	水之精灵	火之精灵
属性	水	火
特性	拥有水系魔法、恢复系魔法。火炎系敌人的克星。	拥有火炎系魔法。是水、冰系敌人的克星。
召唤方法	水柱、瀑布、水系敌人	灯台之火、火墙、地火、火系敌人
自由行动时	放出水珠把敌人冻成冰块；在雷昂血少时自动给雷昂补血。	攻击雷昂附近的敌人
按一下A键	放出水珠	喷出火焰
按两下A键	补血	猛地向前窜行，攻击敌人
按住A键一段时间后放开	变成龙卷风攻击敌人	以自身为中心，向四面八方喷射大火

精灵像		
精灵名	暗之精灵	大地之精灵
属性	暗	大地
特性	拥有神奇的黑暗之力，能溶解拥有强大生命力的不明生物。	食欲旺盛，可以吞食近旁的敌人、铁球等。
召唤方法	冰、水晶等可以反射光线的物体、黑暗系物体如石碑、黑暗系的敌人如僵尸等。	草、树木等植物。
自由行动时	当雷昂从高处落下时，自动将其救起；当雷昂遭受攻击时，以身代替之。	攻击附近的敌人。
按一下 A 键	向前伸出暗黑之爪攻击敌人或拉动开关、物品等	吞食附近的敌人。
按两下 A 键	向正上方伸出暗黑之爪。	从地底下移动到雷昂的脚下。
按住 A 键一段时间后放开	元神凝聚，可以看见隐藏的物体或通路。	分裂成小块，猛地散开，攻击四周敌人。

精灵像		
精灵名	音之精灵	风之精灵
属性	金属	风
特性	利用声波攻击，对空气系、电气系敌人威力巨大。	利用空气、雷电攻击，是金属系敌人的克星。
召唤方法	金属物品如铁箱、金属开关等、金属系敌人如铁甲兵等。	电或特定的气体、电气系敌人，如闪电球。
自由行动时	用翅膀、尾巴等攻击附近的敌人	吐出小团云块攻击敌人
按一下A键	发出超声波攻击敌人	放出落雷攻击敌人
按两下A键	以自身为中心放出环状音波攻击周围的敌人	变身为球状闪电
按住A键一段时间后放开	变成喇叭状超音波大炮，发出强烈一击。	钻到雷昂脚下，再按C键即可乘上云朵进行飞行。在飞行时按X键降落、按A或C键加速



场所介绍

阿库艾里阿村(アクエリア村)

主人公雷昂生长的地方，位于水之神殿的正上方，是精灵界“托阿”唯一的村庄。

水之神殿(水の神殿)

水之精灵沉睡之处，位于阿库艾里阿村地下。雷昂修炼旅行的第一站。也是通往魔人的空间的必经之路。

炎之神殿(炎の神殿)

火之精灵沉睡之处，位于阿库艾里阿村东北的地下。

大地的森林(大地の森)

地底下是巨大的大地的神殿，是大地之精灵沉睡之处，位于阿库艾里阿村西面。

克罗夏姆遗迹(コロシアム跡)

位于音之神殿的正上方，二楼有莱哈尔石像。

音之神殿(音の神殿)

音之精灵沉睡之处，在炎之神殿的西侧，其唯一通向地面的出口必须向东经过炎之神殿。

闇之神殿(闇の神殿)

闇之精灵沉睡之处，位于大地的森林深处，门口有巨大的金色水晶挡住。

死灵之谷(死靈の谷)

通向天空的神殿的必经之路，位于大地的森林的北面。

天空的神殿(天空の神殿)

风之精灵沉睡之处，在死灵之谷登山可到达，位于精灵界“托阿”的正上方的空中。

魔人的空间(魔人の空间)

位于精灵界托阿的地下，是魔人所精心构造的修行之地，尽头是魔人的老巢阿尼托之塔，也是最后的决战场所。

操作方法

按　键	作　　用
START	游戏状态和人物状态的切换
方向键	人物移动
A	精灵召唤 / 精灵操作
B	攻击、会话、读石碑或指示牌
C	跳跃
X	魔法光珠的发射（按一次）/ 精灵解除（连按两次）
Y	投掷爆弹（在持有爆弹的场合下）
Z	武器选择
L	看见高台等背后阴影处的人或物体
R	蹲下

魔法阵

	红色	HP 恢复魔法阵	恢复体力
	蓝色	SP 恢复魔法阵	恢复精神力
	紫色	HP 、SP 同时恢复魔法阵	同时恢复体力和精神力
	白色	记录魔法阵	可以记录的场所



魔法武器

除了短剑之外的其他3种武器（杖、弓箭、大剑）均可变为魔法武器。使一般武器成为魔法武器的必要条件是拥有该魔法武器的卷物，每增加一卷卷物，该魔法武器的使用次数增加3次。

激活魔法武器的方法：当持有该魔法武器的卷物并使用相应的武器时、吃相应的魔法之珠或沐浴在相应的魔法光珠中。

魔法光珠在各处或明或暗地存在，有些隐藏在树丛、枯木、水晶等可以击碎的物体中。此外当所属精灵的Lv达到4段以上(即获得了4颗以上相应的宝石)，按X键该精灵就能够放出相应的魔法光珠，从而激活魔法武器。

魔法武器	属性	所属精灵	攻击效果
奇迹之杖	水	水之精灵	攻击幽魂、僵尸、骷髅和雾骑士等敌人特别有效。奇迹现象的发生。
火炎之剑	火	火之精灵	剑具备了火焰的属性，可击碎枯木、死树等。对惧怕火焰的敌人如僵尸等特别有效。
暗黑之矢	闇	闇之精灵	具有暗黑的属性，可以溶解特殊的不明生物体。
破坏之剑	大地	大地之精灵	具有强大的破坏力，可以击碎岩石、石柱、开动岩石开关。
硬铁之矢	金属	音之精灵	具有贯穿能力的弓箭。
疾风之杖	风	风之精灵	具有风的属性。

第二篇　完全攻略篇

屋内，老师臭达恩把拥有万物守护力的金之腕轮交给了雷昂，并嘱咐他前往阿库艾里阿村地下的水之神殿唤醒沉睡已久的水之精灵。这也是对刚学会“托阿式格斗术”的雷昂的一次考验和锻炼。

先到村里转一圈吧，灌木丛中有不少好东西，可惜习惯于赤裸着上身的雷昂没有衣兜和口袋，只好就地吃了吧。村子中央的石碑上刻有记录的方法，先记录一下，好了，Let's go！

水之神殿(水の神殿)

地下一层：

拨动开关，就可以进入水之神殿了，这里没有难度，很轻松地，雷昂就找到了继续往下的楼梯。

地下二层：

左侧的木牌上书：头上当心！果然，刚读罢，就有四只老鼠从天而降，消灭它们，就可以得到一只装满了馅饼的箱子，这下可以大吃一顿了。再向右，发现中央的高台上有一只红色的大宝箱，怎么得到它呢？消灭了一串大大小小的老鼠之后，从水中绕到上方的高处，推下铁坛子，再利用四根石柱子即可跳上那高台，得到弓箭。

继续前进，杀死一个看门的士兵后，雷昂进入了下一个石室。前面又有一扇门挡住去路，开关就在右下角高台上的树丛中。

下面一间石室中的开关被两丛地火挡住了去路，用弓箭吧，



“砰”的一声，门应声而开，两丛地火也缩了下去。先别急着进门，穿过火丛，前面的宝箱里有一瓶可以加满血的红色药水，可别错过了。

进门，面前突然出现了一只浑身通红的妖怪，它似乎发现了雷昂的金之腕轮，然后，狞笑了一阵，“嗖”的一下就不见了。这里有 HP 、SP 恢复魔法阵和记录魔法阵，先恢复一下体力吧。前面的石门前伫立着伟大的初代精灵王莱哈尔的石像，走到其跟前，然后按 A 键发射精灵光珠，石像突然间发出闪光，莱哈尔显灵了，他嘱咐雷昂为了精灵界的和平而与黑暗势力作斗争。前方的石室中就是 Boss 了，记录一下，准备战斗吧！

BOSS：

Boss 是一只圆圆的大球(名叫 Undine 水中女神？)，会掀起一阵阵的水波，使用必杀技吧，三下五除二就能把它干了。

消灭了敌人，唤醒了水之精灵，先别急着回去。在莱哈尔显灵的那间石室中，用水之精灵冻住水柱，就可以登上两侧的高台。上右侧的高台必须从上面的阶梯上快跑加跳才能跃上高高的冰柱，需要一定的技巧，多试几次吧。开左侧高台的机关必须使用硬铁之矢，这可是一种具有穿透能力的箭矢呵！这样就能得到两卷硬铁之矢的卷物。

返程途中到处都是火，不过有水之精灵在，简直是小菜一碟。

回到村子里去见老师奥达恩，报告所见到的红色妖怪一事。老师对此很不安，并且称他有一种不好的预感。话音未落，大地就颤抖起来，地震了！对于精灵界而言，地震是一种不祥的预兆。老师就命令雷昂去村子东北方向的炎之神殿唤醒火之精灵。

炎之神殿(炎の神殿)

与看门人对话，他就会开门放雷昂出去。村子南面一高处上有一暗青色的宝箱，内有水之宝石，利用快跑加跳的方法就可上去取得。向东行，最东面的河里也有一颗水之宝石，可以利用老鼠作垫脚石跳进去取得。中间的高处枯木上的宝箱暂时拿不到，先不去管它，赶快去炎之神殿吧。

一直向北走，就到了炎之神殿。进入炎之神殿倒是十分方便，随便哪儿都可以跳下去。

地下一层：

右下角的枯木上有一颗水之宝石，性急的雷昂动了好一番脑筋，才想出办法——在地面相应的右下角的位置跳下，正好跳在枯木之上，取得宝石。（其实，在取得火之精灵后，让火之精灵烧毁枯木即可。）

左侧的高台上有一个红色大宝箱，推块石头过来作垫脚吧，轻易地就上去了。劈开宝箱，哇！新武器到手了！得到 Lv1 的杖。再上了右侧的高台，最右边的小间里有开关，仔细观察一下，觉得墙壁薄薄的颇有蹊跷。蹲下试试，居然进去了，再加上一个猛跳（ Dash+B 键），踏着了开关开了门。进入地下二层之前，别忘了先召唤出水之精灵，这可是火炎的殿堂嘛。

地下二层：

进门就遇上了敌人，消灭他们，奋勇直前！地下二层的关键在于右下角高台上的钥匙。敌人很多，而且都是居高临下抛掷炸弹的士兵，硬闯可是很危险的，还是绕到他们背后偷袭吧。消灭了敌人，扑灭了挡路的大火，就可取得钥匙。

地下三层：

先往右边，灯台的火就是开启大门的机关，扑灭即可。在一处高台上的石碑上刻有大木粉碎必杀技，这下可好了。继续前进，



消灭了敌人后，在一扇红色的门前受阻，只好再回去找钥匙。回到地下三层的入口处，改向左，用大木粉碎技击碎枯木，让枯木顶上的铁球落下来，再利用铁球上到最左边的高台上，向北猛跳，哇，这儿的宝箱可真不少！怎么!? 宝箱也是妖怪！战斗！消灭了假宝箱，读了木牌才知道真的宝箱在边上的枯木中。 Oh 一 You 一 Gen！

现在可以开门进去了，怎么，已经是 Boss 了?! 还好，进来之前记录过了。炎之神殿的首脑是一辆火焰坦克(Orge Tank)，有水之精灵助阵，没问题。

好了，火之精灵也到手了。归途虽然有冰块、枯木拦路，但都不堪一击(当然是不堪火之精灵一击)。

刚出了炎之神殿，迎面遇上了一个村民，他告诉雷昂村里出了怪事，人们一个接一个地倒下，叫雷昂赶快回去看一看。

回村的路上，可以顺便取得刚才够不着的宝箱里的炎之宝石。

回到阿库艾里阿村，发现村子里的村民莫名其妙地得了一种怪病，正待仔细盘问其他村民，却看见一个长着一头黑色秀发的姑娘倒在了地上。在精灵的世界里，黑发是不祥之物，大家对此都十分害怕，都以为是这黑发姑娘给村子带来了不幸，所以，没有一个人上前去救援她。询问了村民，只了解到她是从西北的森林里来的。

雷昂把这一情况告诉了老师，老师认为黑发是不祥之兆的说法荒谬之极，并叫雷昂赶快去救助那个黑发姑娘。雷昂才出了门，又遇上了那个来通知他的村民，告诉雷昂那个黑发姑娘已经被他救回他家了，于是雷昂就去探望那黑发姑娘。村子右下的村民家中，黑发姑娘昏迷不醒，雷昂无法，只得再回去问



老师。听说那姑娘是从西北的大地的森林来的，老师就叫雷昂去那里探个究竟。

大地的森林(大地の森)

由炎之神殿一直向西，就是大地的森林。沿着河边向南走，穿过几丛树丛，利用路旁燃着的灯台召唤出火之精灵，这里的枯树和灌木中有不少补充 HP 和 SP 的 ITEM 。右侧有一地洞，可以跳下。

地洞一：

地洞里满是僵尸，用火之精灵可以轻易消灭。下方的高处上有门，可惜上不去，上面的门也打不开。边上的向导石碑说只要点着两个灯台门就会开。但所见的唯一一个灯台也在下方的高台上。只好先回地面吧。

沿着河边继续向下，又发现了一个地洞，勇敢地向下跳吧。

地洞二：

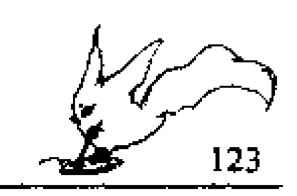
这里有一个灯台，就是刚才石碑上所说的两个灯台之一吗？点着了，前面的门却没有打开。下面左侧的树丛中有一把钥匙，再到右边用钥匙开了门，里面树丛中隐藏着一只开关，踏一脚前面的门就开了。

进门一看，原来就是刚才所不能上来的高台。点着了灯台，下方的门就开了。进门驱散一群僵尸，在一只植物弹簧上蹬一下，就可以回到地面上了。

沿着曲曲弯弯的小路向前进，前面又有地洞。

地洞三：

这里有一大片水池，水草丛生，水池下面是一暂时上不去的高台。水池左侧的木牌上说使用奇迹之杖会有奇迹发生。木牌前



有一根枯木，把它击碎现出魔法光珠，这就是使奇迹之杖复苏的水之魔法光珠呵。雷昂在水草丛中找到了一把钥匙。打开下面的门，得到奇迹之杖的卷物，这是使奇迹之杖起作用的重要的宝物。回到水池，用奇迹之杖放出的光团照射到叶芽(Bud)上，叶芽就变成了一只植物弹簧，通过植物弹簧就可以上到原本不能上去的高台上。左上方的高台上有一卷奇迹之杖卷物，再到右上方照一下骷髅，使之复苏，与它对话，下面的门就开了，不过不要下去，那就是地洞一中上方的门。

通过左面的两个植物弹簧，雷昂又回到了地面。

中央地带：

向左走，这里就是大地的森林的中央地带。中间的高台四周有一环形地洞，跳下就会发现在中央的屋子里有一白色宝箱，只是可望而不可及。向左，就是刚才的水池。

再回到中央地带仔细观察，发现中央高台上也有一处可以跳落，但由于此处较高，根本就跳不上去，只得作罢。下面是一高台，但由于没有垫脚物，也不能够上去。向左上方走可以到达死灵之谷，不过暂时先不去那里。右下方的高台上有一石块，孤零零的没有生气。在石块下走过，再向前，又到了河边，不过是在刚才的河对岸了。推动前面地洞边叠在一起的石板，就架起了一座桥，这下可方便了。附近有记录的魔法阵，还有一石碑，上面说从高处推下石块，石块就会破碎。跳下地洞吧。

地洞四：

落脚点就在水池南面的高台上，向南走，却被一扇门挡住了去路。边上的石碑提示说开门的钥匙在石块中。还记得中央地带右下方的石块吗？就是它！

取得钥匙开了门，跨过一座石板桥，一直向左（这里向右的地面上有一个石头开关，把石块推过来砸下去，可以得到硬铁之



矢的卷物），前面有 SP 恢复魔法阵，北面有几簇火和冰，就称这儿为冰火地带吧。先召唤出火之精灵，把冰融化成水，再召唤出水之精灵，把这些火扑灭，显露出水之光珠，奇迹的杖又可以发挥作用了。把南面的叶芽照成弹簧，回到地面。

前途有两个方向，先向左，略往南，用奇迹之杖照地上的骷髅，然后和它说话，它就会打开一个浮游平台，再往南，可以得到一颗水之宝石（这可是第四颗水之宝石了）。往北就又回到了中央地带，不过这回是在南面的高台上了。踏动一只开关，一块石板从天而降，正好成为从下面上来的垫脚物。再向左，又有地洞，跳下去，发现这儿就是冰火地带北面的高处。边上的宝箱中有钥匙。从这里向北就可以进到闇之神殿，门口有一块金色水晶堵着。跳下到冰火地带，再回到中央地带。这回改向右了，从右侧的岔路向南，从又一个地洞跳下，这里有 HP 恢复魔法阵。这里也在冰火地带的北面，得到另一把钥匙和一卷奇迹之杖的卷物后，又回到了冰火地带。

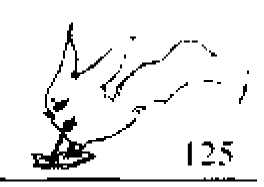
从冰火地带出来后，可以向右了。在这最后一个地洞前召唤出火之精灵，跳下。

地洞五:

点着边上的灯台后向左，这里原来还是冰火地带的那一片地方，不过，这回是在二楼罢了。前面的木牌子上指示说要向南跳，雷昂一个箭步，跳到南面的高台，得到 Lv1 的大剑！跳回来继续前进，打开前面的门，在记录魔法阵上记录一下，就要迎战 Boss 了！

BOSS:

BOSS 是一朵大花，名叫 Berbulb，使用大剑的必杀技，再加上火之精灵助阵，敌人很快就被解决了。



得到了大地之精灵，正巧，才出门又遇见了那个村民，看来，还得回村去看看。才走上地面，前面突然出现了一个黑色的妖怪，他叫ダークウィル，似乎对雷昂很是轻视，但还没待雷昂上去攻击，他就消失了。哎，一直处在敌人的监视之下真是不好受。

回村最快的路是顺流而下，在瀑布入湖处发现一个宝箱，想个办法得到它吧。

回到村子，老师让雷昂先去解救那昏迷不醒的黑发姑娘，并建议用水之精灵的瘾全术试试。果然，水之精灵颇有神效(按2下A键)，黑发姑娘醒了。原来，她叫缪拉，是个占卜师，是从魔人阿尼托处逃出来的。她告诉雷昂，魔人阿尼托的肉体虽然在几百年前曾被第一代精灵王消灭，但他其实并没有死。他借助落入大森林的银之腕轮的力量，正企图复活。红色妖怪赖德·戴孟、黑色的魔导师达克·威鲁、蓝色的骑士布鲁·阿穆等“四天王”都是魔人“阿尼托”的爪牙。只有拥有金之腕轮的新的精灵王才能阻止魔人的复活。

回去报告老师，老师对此忧心忡忡，魔人又要复活了，看来发现金之腕轮也并不是意外的机缘，合该诞生新的精灵王了。但是要成为精灵王必须找齐所有的6个精灵，雷昂，继续去努力吧。

告别了老师，该到哪里去寻找新的精灵呢？先去问问缪拉吧。缪拉处果然有新情报。她叫雷昂到火之神殿西面的克罗夏姆遗迹(コロシアム跡)去看看，听说那里隐藏着一种来知之力。缪拉还交给雷昂一个红色的方钻(レッドキューブ)，这是她从魔人处逃跑时顺手牵羊偷出来的，这种方钻共有三个，其余的两个被缪拉藏在逃跑的路上了。

音之神殿(音の神殿)

好了，该前往克罗夏姆遗迹了。遗迹的门口有一只巨大的铁球拦住了去路，召唤出大地的精灵可以把它吞噬掉(按 A 键)。才进门，就有激战！消灭了胖胖的铁甲武士，一块巨石从天而降，把地面撞出一个大洞，莫非地下有蹊跷？

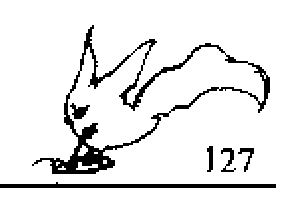
地下一层：

跳进地洞，才知道这里就是音之精灵沉眠的音之神殿。先向右，却进了炎之神殿，得到硬铁之矢的卷物，从这里可以从返地面。

再向左按动 3 个按钮开关打开门，搭乘浮游平台可以得到钥匙。注意这里的铁甲老鼠是杀不死的(除非用大地的精灵吞食)，别与它们恋战。

用钥匙开了中间的门，一大群铁甲老鼠围了上来，快逃！右面通路的石门前有一开关，可惜不起作用，似乎只与边上的地气有关，还是把它拨回来吧。无路可走，只好硬着头皮再回刚才的鼠窝，利用老鼠背上了左侧的高台，得到钥匙。打开中间的门，利用掷弹兵的爆弹召出火之精灵，点着右边房内的一个灯台和左边石门前的两个灯台，门就开了。别忙着进去，先回炎之神殿召出水之精灵再来此处，里面有大量火系敌人，没有水之精灵就惨了。消灭了敌人后拨动两个开关，忽然听见开门的声音。再回刚才逃跑时慌不择路的地方，果然，门开了(此处开门的条件是三个开关都拨到边上的地气未喷射状态)。

继续前进，杀灭敌人之后，通路被两根石柱所阻。回头在灌木中找到铁刺球，用铁刺球撞碎石柱，这里可要耐心一点噢。再向北，消灭了三个极为难缠的箱子怪后得到 Lv2 的杖。然后在被击碎的石柱边的墙壁后找到了向下的楼梯，进入地下二层吧。



地下二层：

上面的门是一道双重门，每拨一下开关就有一扇门打开，可另一扇却关上了，怎么也过不去。边上的石碑提示说用太古的兵器可以打开这种门，可什么是太古的兵器呢？百思不得其解，嗳，死马当作活马医，用水之精灵试试(蹲下按 A)，一待水之精灵喷出水珠，就赶紧跑到双重门之间，嘿，一试就灵，什么太古的兵器嘛！骗人的玩意儿。

前面又有石柱挡道，故伎重演吧。铁刺球撞碎了挡道的石柱，又磕磕碰碰地向前撞去，居然击碎了右侧最里边的两根石柱，露出一把钥匙和水之宝石。前面又有双重门，这回由于角度不对，水之精灵也无计可施了，不过下面还有路。

穿过一段有闪电球游弋的危险地段，来到一间大石室。左边的高台上有补 SP 、补 HP 和可记录的三个魔法阵，并有一大石块，里面会有什么好吃的？推下去看看。石块跌落，没有什么东西，却把地上的小石块砸陷进地面里去了。再向右走，消灭几个居高临下的掷弹兵，看见一道门。先别急着进去。劈散一丛灌木露出一道矮门，蹲下可以走过去。走上前面的高台，有石碑说，打开三个岩石的开关就可以解开太古的兵器的封印。把边上的铁球推下去，砸着一小石块，打开了第一个开关；第二个在南面的木门边上，也如法炮制，忽然封着太古的兵器的石室门开了，那第三个开关……莫非是刚才的误打误撞？且不管他，先看看太古的兵器是什么好东西——什么！原来就是爆弹!? 得到 Lv1 的爆弹，居高临下地把爆弹投掷到右侧地面的开关上，一只宝箱落了下来，得到硬铁之矢的卷物。再向前进，前面的高台上满是掷弹兵，高台上还有石碑、按钮开关、石门，可惜没有垫脚物上不去。前面的高台上也有宝箱(大地的宝石)，从刚才那扇没打开的双重门处可以到达，有了爆弹，过双重门就没有问题了。好了，现在可以

用钥匙开底下的门了。

用大地的精灵吃掉拦路的铁球后，前面的门只需点上所有的(2 盏)电灯就行了。右边的路上有火炎之剑的卷物，得到后在前面的火炎魔法光珠上激活火炎之剑，劈碎所有挡路的枯树，还可以再得到 2 卷火炎之剑的卷物。树丛之下有电动机器人的开关，踏了以后会有机器人点着电灯。另外，把三处按钮上压着的铁球除掉后，就可以大吃一通宝物。现在，继续向北吧。

穿过一处 HP 恢复魔法阵，前面的高台敌人的掷弹兵严阵以待。边上的木牌上说敌人研制出一种新武器，按桔红色的打开，蓝色的关上。雷昂绕到敌人的背后，从一处蹲着推下铁球，上了高台，果然有不少机关，还有桔红色和蓝色的按钮，踏上桔红色的之后，机关们不断掷出爆弹，把面前的敌人尽数消灭，真爽！关了这武器后，再向北，有一个机器人，劈它可以改变它的方向。调整好方向后打开电源(树丛中的闪电球)，让其接触边上的铜人，得到硬铁之矢的卷物。从这里往右，拨开一个开关后走到刚才的上不去的高台上，偷偷地掩过去，踏动按钮，天上猛地落下许多石块铁球，把敌人统统砸死。读石碑，上书：“最后是左、右、右。”不知何意。再回头，到了一处带双重门的三岔路口，先走向北的路，消灭了一些看门的敌人后得到钥匙。返回三岔路口，改向东，用钥匙打开锁着的门。前面有一片灌木和枯木组成的林子，进去之前，有提示说要在 3 声警告音之前砍光所有的树木。在这里用火炎之剑效果最好，完成后得到火炎之剑的卷物。

路边的石碑上刻的是：“第二次是左、右、左。”仍是不解其意。得到树丛中的钥匙后，就可以过前面的木门了。

该是音之神殿的 Boss 了，面前的石门前有三个拨动式开关，开关前的石碑上书：“最初是右、左、左。”这下可全懂了，按三块石碑上的提示拨动开关，门就开了。先记录一下，再补足精灵力 SP，然后召唤出水之精灵，冲锋！

BOSS:

Boss 是个沙怪，名叫 Timtim，原形是只蝎子，只有在它为原形时攻击才有效。当它是沙骷髅时，迅速使用必杀技将沙打散，或在它为沙人时击中原形所隐藏着的那个沙人，才能将其打回原形。建议使用短剑，这在其为沙骷髅时特别有效。此外，水之精灵的龙卷风也能把它从沙中的隐身之处卷出来，应频繁使用。由于敌人的攻击性并不非常强，而且有水之精灵补充体力，所以，蓝色的补充 SP 的药水要比紫色的同时补充 SP 和 HP 的药水更有用(蓝色药水在得到大地的宝石的屋子的宝箱里有)。这个敌人十分难对付，要努力呀！

唤醒音之精灵后，还未及离开音之神殿，就又遇上了那个红色的妖怪，他狞笑着叫雷昂快回村去看看。心道“不妙”，雷昂立刻启程返回，（用音之精灵击碎水晶，不仅可以获得许多好东西，还多了一条时空隧道，可以直接到达克罗夏姆遗迹二楼的门口。击碎门口的水晶，现出开关，可以开门上到其二楼，绕到左边，下楼，有莱哈尔的石像。石像会告诉你另外两个方钻一个在大地的森林，另一个在魔人的空间）。还未到村门口，老远就看见一个村民倒在了地上，莫非有敌人！

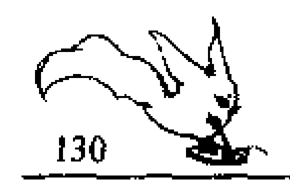
才进村子，迎面遇上了一个披着蓝色斗篷的妖怪。

“哈哈哈哈……我叫布鲁·阿穆，奉我主魔人阿尼托之命来给这个村子带来恐怖与绝望……

“告诉缪拉，要是她不赶快回到我们这儿来的话，那些无辜的村民们就会不断受到非人的折磨。哈哈哈哈……”

说罢，倏地就不见了。

到村子里四处看看，到处是村民的死尸，真是惨不忍睹。怎么！老师奥达恩……老师！老师！！但手中握着剑、倒在了血泊



之中的老师再也没能看一眼雷昂。老师是战斗到生命的最后一刻的，为了替老师复仇、为了精灵界永久的和平，雷昂立誓要与魔人战斗到底。

右上的屋子里，两个受伤的村民告诉雷昂，那蓝色的妖怪是为了缪拉而来，没有找到缪拉，就抓走了许多村民，其中还有他们的女儿。他们恳求雷昂去救回他们的女儿。

在左上老师的屋子里找到了缪拉，这回，缪拉把事情的真相原原本本地告诉了雷昂：原来缪拉并不是人，而是在邪恶的意志下被创造出来的魔人阿尼托的创造物，但具有了人的正义感的她不甘与魔人同流合污，遂偷走了魔人的宝物方钻（キューブ）逃了出来。她还告诉雷昂，村民们大概是被抓到“阿尼托之塔”里去了。但是到那里去的路被一种带有荆棘的不明植物（イバラ）所阻，那种植物靠吸收阿尼托的邪恶之力生长，是不死的生命体，只有靠暗黑之力才能将其溶解。要得到暗黑之力，就必须去闇之神殿唤醒闇之精灵。好吧，去闇之神殿吧！

闇之神殿(闇の神殿)

还记得在大地的森林深处闇之神殿的入口吗？赶到那儿，在边上的铁坛子上召唤出音之精灵，用超级音波大炮击碎金色水晶，就可以进入到闇之神殿了。

1．地下一层：

进门第一层，这里的关键在于如何击碎堵在下到地下二层的石梯口的几根巨大的石柱。在石柱前是以一块金色水晶为首的水晶群，击碎它们可以发现钥匙和大地魔法光珠。击碎石柱必须要有破坏之剑，首先，必须得到左上方高处石室中的破坏之剑的卷物，入石室所需经过的两扇门的钥匙都在水晶中。得到破坏之剑

的卷物后可以到石柱前的大地魔法光珠上激活破坏之剑。在这里，通过一番探索，还能得到水之宝石和另一卷破坏之剑的卷物，不妨仔细搜寻一下。在这一层，共可找到5把钥匙，需用去4把，打开4扇木门。

2. 地下二层1：

有了破坏之剑就可以下到地下二层了。首先到达一处石柱群处，每根石柱顶上都有宝箱，其中包括一颗大地的宝石和破坏之剑的卷物，当然还有假的宝箱，当心了。向右，北面有高台，布满了敌掷弹兵，小心地绕到下面高台上，向西走到底可获得音之宝石。通过浮游平台可以继续渡到南面的高台上，再向西，可以得到钥匙。这里在东北处和北面中央敌人所守的高台上有两扇木门，进门可以获得炎之宝石和Lv2的短剑。继续向北，点燃中间石门前的灯台后会出现敌人，消灭了铁甲武士门就开了。利用铁球压住开关，通往北面石室的路就会升起。开门进去，杀死一个硕大无比的雾骑士，发现大地魔法光珠。（这时应带有一把钥匙，若无，请回头去找。）

继续向右，前面已没有路可走了，一不小心脚下一滑，就跌落到地下三层了。

3. 地下三层1：

这里有一大片水塘，打开浮游平台的机关，可以到几个高处吃到些水果之类的恢复用品。开启东南角的门后，可以通过楼梯重又回到地下二层。

4. 地下二层2：

拨动机关消退地火后，跳到中央的两个灯台边，这里的3个灯台都是浮游平台的开关。点燃灯台，搭乘浮游平台，向北可以获得一块大地的宝石。回来再搭乘另一浮游平台，到达西边的悬崖上，这里有一个地洞，可以继续向下跳。点燃这里的一个灯台，

就可以搭乘浮游平台回到刚才进来的地方。这里都是悬崖，一不小心就会跌落到地下3层，头上还有蝙蝠时不时的来骚扰，要小心了。

回到地下二层1，激活破坏之剑，再到刚才发现的地洞口，召唤出火之精灵后跳下去。

5. 地下三层2

利用火之精灵消灭了无数的蜘蛛和挡道的枯木后(这里要自己尽量少攻击，而使破坏之剑的使用次数尽可能的多，因为后面的石头开关必须用破坏之剑才能打开。打开拨动开关、宝箱等可以用跳踢以避免使用破坏之剑，一旦破坏之剑用完，就要回到地下二层1处，重新来过。）向下来到一片新天地。用破坏之剑劈开两个石头开关，搭乘浮游平台向南可获得一把钥匙。这里有记录的场所，还是多记录一下为好。继续向东，在火堆上激活火之精灵，顺利地就能消灭路上的僵尸。前面的高台下有一个叶芽，似乎必须要用奇迹之杖才能上去，而激活奇迹之杖的魔法光珠就在路口的枯树中，用爆弹或火之精灵就可以发现。但是，前面还需要用破坏之剑呢！若该换成奇迹之杖，就会失去破坏之剑，而一出此处，弹簧又恢复成了叶芽，先把叶芽变成弹簧再回去激活破坏之剑的想法是行不通的，怎么办呢？没有奇迹之杖就不能上高台，没有破坏之剑此后就无法打开石头机关，奇迹之杖和破坏之剑的矛盾该如何解决呢？（这种矛盾在以后还会再现，要分清矛盾的主要方面与次要方面。）开启后面的机关没有破坏之剑是万万不能的，那么有其他办法上这高台吗？有，踏在僵尸的头上！当然，不能有火之精灵在，他一拳就能把僵尸烧毁。上了高台，前面有一片枯树林，不要尝试去毁坏它们，因为这会导致与一条大火龙的艰苦战斗，绕开就可以了。用破坏之剑打开边上石室的门，得到Lv2的爆弹。在最下面的房间里利用两个机器人点亮电



灯，可以获得一把钥匙，这可是雷昂身上所带钥匙最多的时候了，有3把之多呢！(若不到3把，请回头寻找。)

用钥匙开门，前面有许多巨大的闪电球拦住去路。在铁箱子上召唤出音之精灵，用音波使闪电球暂时停止放电，就可以通过。(这里南面有一处被不明植物挡住的去路，得到闇之精灵后可以过去，但前面的路被一铁栏挡住，必须使用疾风之杖才能通过，以后有机会再来吧)。过了此地，前面的石室中有记录、SP恢复魔法阵、HP恢复魔法阵，看来，闇之精灵就在前面了。

踏进前面的石室，却只有一大群荆棘状不明植物和四条不同属性的龙，不要与它们纠缠，在相应的龙身上召唤出所需的精灵，就可以进去与首脑决战了。

BOSS:

这里的Boss是一只大虫卵(Ghost Egg)，在它附近有大量幽魂出现，先不要攻击虫卵，消灭所有的幽魂即可，这时，虫卵孵化变成一只幽魂成虫，它的弱点在于它的尾巴，只要不断攻击其尾部即可。由于敌人的攻击方式很单调，所以不难消灭。试试奇迹之杖吧，没准会有奇迹发生呢。

得到闇之精灵后，在石碑上召唤出它，再溶解那些不明植物，现出时空隧道，可以直接回到阿库艾里阿村。村子里竖起了一块巨大的石碑，以纪念战斗到最后一刻的伟大战士奥达恩，石碑前是老师生前使用过的大剑(オーダンスウォド)，得到Lv2的大剑。缪拉却不在村里，问了村里的人才知道，她为了解救村民，准备牺牲自己，回到魔人的身边。得知她去了天空的神殿，雷昂马上启程追赶。

天空的神殿(天空の神殿)

死灵之谷：

要去天空的神殿必须经过死灵之谷，谷口处水晶后面的岩石下有 SP 、HP 恢复魔法阵。在死灵之谷下面的高台上，往南，可以得到火炎之剑的卷物和炎之宝石。用暗黑之爪消灭了一个不明生物后露出大地魔法光珠，激活破坏之剑，劈开石头机关，右上的三棵树就着了火，灭火后发现一个弹簧。弹到山崖上，溶解了挡路的不明生物，就快到前往天空的神殿的上山之路了。(在这里向南，有木牌指示说跳下消灭了所有的敌人可以得到宝物，但宝物(炎之宝石)高高地居于金色石柱上，没有 Lv3 的破坏之剑不可能得到。继续往南到达中央地带东面的高台上，树丛中藏有硬铁之矢的卷物。) 向北，用暗黑之爪拉开机关，开始登山吧。

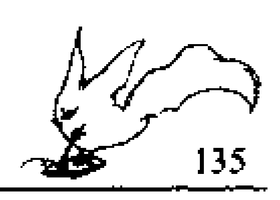
登山之路：

扑灭左侧山坳里的火后，召唤出闇之精灵，凝神细看，可以发现原来火后面有宝箱(火炎之剑的卷物)。这里没有难度，找到水之魔法光珠后，使用奇迹之杖照射大大小小的叶芽，便可越爬越高。走上楼梯后，上面尽是悬崖，不小心的话会跌落到山脚下。绕到这里的东南角，踏按钮，有一只宝箱跌落到山下，跟着跳下去捡吧，是破坏之剑的卷物。再次上山，发现树丛中的大地魔法光珠，使用破坏之剑打开通往天空的神殿的大门。

神殿中场景一：

往南，在石碑上召唤出闇之精灵，穿过一个闪电球阵，拉动开关，进门后杀掉三个雾骑士。再向东行，前面刮着大风，在这里点燃灯台启动浮游平台可以吃些东西补充 HP 、SP 和爆弹。在第三个灯处拐向南，前面虽然是死路，但却踩着一个开关，一块蓝色石头坠落地面，打开了地面到天上的隧道。

继续向东，利用火之精灵点燃高处的灯台，就可继续前进。



前面的石碑上说，拉动三个开关后，精灵之路就被打开，石碑边就是第一个开关，另两个在北面的两间石室中。

北面有东西两条岔路，先往东，溶解不明植物后发现水之魔法光珠，激活奇迹之杖，踏上浮游平台往北，利用弹簧弹上，杀光敌人后可以得到钥匙，入石室后拉动第二个开关；再往西，点着灯台，利用浮游平台向北，溶解一个位于角落里的不明植物后现出拨动开关，利用弓箭开启开关，进入上面的石门中，消灭了所有的敌人后得到钥匙和 Lv2 的弓箭。然后进入石室拉动第三个开关。这里还能得到一颗闇之宝石。

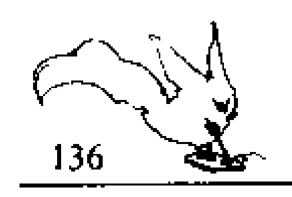
三个开关开启之后，只听一声巨响，前方现出了精灵的通道——浮游平台，点燃灯台启动浮游平台，即可前进。

神殿中场景二：

这里可以记录。然后往南，发现大地魔法光珠，摆脱敌人后劈边上的石头开关，天上有宝箱跌落尘埃，别忙着下去，先向西行，劈开另一个石头开关，打通一条时空隧道。现在可以跳下了，得到闇之宝石后，略向左即可利用时空隧道回天上。这里白云皑皑，美仑美奂，但别只顾看景色没注意脚下，一失足可就要跌下去的。所以，最好是带着闇之精灵，这样，即使摔下也不要紧（当然，如果要故意跌落，比如去追宝箱，那就得收去闇之精灵）。

沿着道路向前，又有石头开关，劈之，有宝箱跌落，跟着跳下吧，得到奇迹之杖的卷物。再向东，消灭几株不明植物，发现有 SP 、HP 的恢复魔法阵。

向南，按下方的按钮启动另一个天上地面的时空隧道，背后的平台上有灯台，点燃之，这样的灯台共有 5 个，每个都是一块联结到一处天台的石板，全部点燃后，路就通了。5 个灯台中最难的是天台南面的那个，由于高高在上，爆弹不能及，点燃的方法是先召唤出火之精灵，再通过铁制拨动按钮跳上木牌，雷昂站



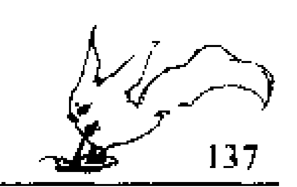
高了，精灵也就飞得高了，这样才能点燃灯台。

点燃灯台后到达天台，用精灵之珠与莱哈尔之魂对话，他让雷昂等1分钟。等就等吧。半分钟过去，天上落下几枚爆弹，落在雷昂的脚边，但雷昂坚持着不动。1分钟到了，爆弹爆炸炸伤了雷昂，但经受住了考验，也获得了一卷破坏之剑的卷物作为奖励。天台西南角的树丛下有按钮，踏之有宝箱坠落，里面是两个缩小的草，服用后可以进入近旁的老鼠洞中，杀尽所有的老鼠吧，可以获得不少宝物，最后还能得到一块音之宝石。

回到天上，继续前进。前面有石碑和暗黑之矢的魔法光珠，可是没有暗黑之矢的卷物啊？向北，穿过一处闪电球阵后可以获得。前方有一处天台，位置与刚才的天台几乎一模一样，可是石板通路只有三块，快跑跳上去又正好撞上一个不明植物。关键是消灭这个不明植物。可由于有上下的落差，闇之精灵够不着它，找遍了这儿所有的角落，也没发现什么机关，也没有垫脚之物，怎么办？利用敌人垫脚吧，这里的敌人都是会飞的，难得停下来，而且即使停下，也不会正好落在石板上。怎么办？？办法是，先去找个地方召唤出水之精灵，再来这里，准备好暗黑之矢，然后用水之精灵将飞在石板上方的敌人冻成冰块，落在石板上，正好作为垫脚物，然后在其融化前，用暗黑之矢溶解不明植物。好了，现在可以继续前进了。

神殿中场景三：

带着水之精灵继续前进。前面路边有两根石柱，南面的一根中藏有按钮，踏之有宝箱(暗黑之矢的卷物)落地。拐向南，点燃灯台后搭乘浮游平台得到钥匙。打开一扇面前有2个大木桶的门。左面的木桶是暗黑魔法光珠，右面的木桶则有3个老鼠，前面又有一处高高的平板上的不明植物，再按刚才的做法如法炮制，冻住老鼠作为垫脚石，用暗黑之矢消灭不明植物，启动机关，得到



钥匙后搭乘浮游平台到前面的门口。

继续前进，这里又有大风，消灭了三个“煤炉”后点燃三个灯台，前面现出一条通向宝物的路，走过去却没有发现什么宝物，在边上的水晶上召出闇之精灵后凝神一看，果然有宝箱(硬铁之矢的卷物)。

再向西，先把两个机器人的脸调向外，再按边上的提示顺序拨动六个开关，挡路的地火从就退了下去，再向前，杀死三个飞兽，发现 SP 、HP 恢复魔法阵。

神殿中场景四：

就快到关尾了，但前面的门必须击毁四根巨大的黑色石柱才能打开。先溶解这里的几个不明植物，现出水之魔法光珠后换上奇迹之杖，这样对付讨厌的雾骑士只需一下就行了。搭乘浮游平台向东北而去，照射叶芽弹上高台，得到隐藏的火炎之剑的卷物和一瓶紫色药水。上东边的高台，利用爆弹压住一个按钮开关，打开石门后进去，里面扑灭里面的灯台之火，就熄灭了上面正中石柱前的地火。再向左，到达左边的石室，可以发现大地魔法光珠，换上破坏之剑，就可以破坏这四根石柱了。

BOSS:

进门，前面莫不是缪拉吗？正待冲上前去拥抱她，忽然发觉不对劲。原来缪拉被魔人阿尼托附了体，莫非魔人创造出缪拉就是为了借她的躯体复活？狂笑之中，魔人召唤出一只巨大的石鹰(WarHead)来对付雷昂，自己却开溜了。

这是一只由许多乱石聚成的石鹰，原形是个红色的大脑，在其原形时攻击才有效。它的攻击手段是不断把翅膀上的石块扇下，砸向雷昂，当石块砸完之时，它就会跌落地面。抓紧时机，用破坏之剑攻击它，使它现出原形。

这个敌人必须用破坏之剑才能对付。因此，必须有足够多的



破坏之剑的卷物和大地的精灵助阵，并且大地的宝石至少要达到4块，这样才能始终保持自己拥有强大的攻击力。

若如前攻略所述只取到3块大地的宝石，可先到水之神殿去一次，在地下二层的水晶里有一块大地的宝石。另外，在水之神殿的岩石和石柱里还能找到破坏之剑的卷物和硬铁之矢的卷物。

消灭了BOSS，魔人狞笑着逃走了，临走叫雷昂带着三块方钻去“阿尼托之塔”。

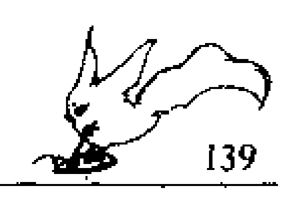
好了现在所有的6个精灵全找到了，先去大地的森林取蓝色的方钻(ブルーキューブ)，(还记得中央地带的那个高台吗？现在可以让“云朵”驮过去了)。然后到精灵世界的各地周游一边吧，顺便拿些以前没取的宝物。在去天空的神殿的途中，有一处山洞必须要风之精灵才能进去，现在可以去看一看了。在山洞里可以获得暗黑之矢的卷物和一块隐藏的音之宝石。现在可以去进攻魔人了。

魔人的空间(魔人の空间)

魔人的空间在水之神殿下面，进入到水之神殿最下一层，用破坏之剑劈开石头开关，会有机器人落下。爬上高台，消灭了一个不明植物，往南，有一处豁口很远，可以乘在云朵(风之精灵)背上飞过去。前面就是魔人的空间了。先乘云朵，取得上面的火炎之剑的卷物和闇之宝石，然后跳下深渊。

场景一：

这里的关键在于左上方的木门。钥匙在右面石室的右上角。带好风之精灵，去右面石室，点上四盏电灯（其中一盏在左下高台上的不明植物中，一盏在右上方高台上门边），就可以开门得



到钥匙了。左下高台上还有一块闇之宝石。

取得钥匙，利用风之精灵使大机器人移动到门口前，先点亮电灯打开石门，再利用钥匙打开木门。

场景二：

向西，再向北，避开两个铁甲武士，小心地跳到最东北面的高台上，在树丛上召唤出大地的精灵，激活破坏之剑。跳下高台，千万别去劈那大石头的开关，这是敌人新式武器爆弹发射器的开关。要劈的是南面挡道的两根石柱。

前面发现有水晶挡路，在敌人新式武器上召出音之精灵，就可以前进。折向西，有一铜灯，用风之精灵电击之会变成一只铜鸟，上面刻有指示的话，说是向北飞，可以获得 Lv3 的杖。

再向南，这里南面的高台上有一扇木门，是这里的关键，钥匙就在其前面的金色石柱中，但必须先找到 Lv3 的大剑才行。在僵尸身上召出闇之精灵后消灭一些不明植物，进到一个老鼠窝中，踏着老鼠往上爬，可以获得破坏之剑的卷物。击碎最右侧的石室中的水晶，可以发现大地魔法光珠和记录魔法阵。

出来向西，进入一处新场所，这里有 SP 恢复魔法阵。先利用闇之精灵消灭不明植物后现出地气、叶芽等(利用叶芽弹簧可以获得破坏之剑的卷物)。召出风之精灵，可以上到北面的高台上，点着电灯，会有机器人出现作为台阶，再向上一层，却发现前途被巨大的火墙挡住。这里找不到水，怎么办？回到先前的敌人新式武器处，蹲下钻过一个墙洞，向右到底可以找到一块冰，用爆弹融化成水，就可以召出水之精灵。再回到火墙的房间，却发现电灯又灭了，机器人也不见了。要召唤风之精灵吧，上了高台却没有水；不召唤风之精灵吧，带着水之精灵却上不了高台，这又出现了矛盾的局面。还是老办法，利用敌人作人梯。不过这里要连上两个高台，还必须把敌人扔上二阶才行。只有半身的僵



尸才会扑到雷昂的头上，才可能有机会把敌人甩上二阶，所以要先将僵尸们打成半截，待它扑到雷昂头上，就用跳把它甩上去，乘它还没下来之际，赶快再利用其他僵尸登上二阶。再赶快把二阶的那半截僵尸冻住，省得它再落下来，这样就可以上去了。扑灭了火，杀死两只看门的飞兽，可以在魔法阵上补充 SP 和 HP 。

进门，在铁甲武士身上召唤出音之精灵，击碎金色水晶，现出大地魔法光珠，激活破坏之剑，再在水泡上召出水之精灵，冻住这些水泡，利用冰块作垫脚，劈开石门开关。

前面的石门开关是一盏灯，比较隐蔽，但不难发现。最后，得到了 Lv3 的大剑。

现在可以回头去取钥匙，打开通向下一层的门了。

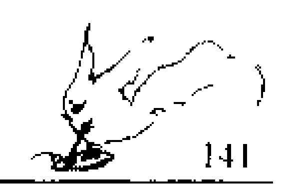
场景三：

这里的场景比较复杂，先见到的这个大厅就称之为南中央大厅吧，正北方的利用钥匙过去的大厅就称为北中央大厅。南中央大厅的左面为左厅，右面为右厅。

先召唤出风之精灵，激活左侧的机器人，然后踏上西北的高台，可以获得一把钥匙。通往左厅的路有不明植物阻挡，通往右厅的路有巨大水晶阻挡。应该先溶解不明植物再击碎水晶。

右厅中有许多树丛，树丛中隐藏有厉害的敌人，别去动它们，右厅中的石室中有 Lv3 的弓矢和恢复魔法阵。在右面，拉动一个开关，可以获得暗黑之矢的卷物。再向右，有一间石室中有 Lv3 的爆弹。

先不去左厅，用得到的钥匙打开正北的木门，进到北中央大厅。这里有一大片水塘，水塘中央的高台上有一把钥匙，可惜跳不上去。右侧，劈开一个石头开关，打开另一扇向南中央大厅的门，从此门可以到达南中央大厅的东北高台，得到一把钥匙。回到北中央大厅，用这把钥匙打开左侧的门，消灭不明植物，露出



一个墙洞，在墙洞中钻过，点燃开门的灯台，换上破坏之剑，进门，劈动开关，会有一机器人推出一只大铁球，登上左侧高台，打开门，发现里面原来是被关着的村民。

救了村民后再回北中央大厅，这里的水塘左右各有一树丛，左面的藏有一块石碑，上有疾风之杖的使用方法，右面的藏有使疾风之杖复苏的风之魔法光珠，看来得去找疾风之杖的卷物了。向北，路上都是敌人，杀尽之后发现水柱上方高台有钥匙，用水之精灵冻住后获得。打开前面的门，就看见有恢复魔法阵和记录魔法阵，此外，最重要的是有疾风之杖的卷物！回到北中央大厅，使用疾风之杖把中间高台上的钥匙吹下来，就可以取得。

另外，利用树丛（内藏石碑的那个）跳上左上高处，可以在魔法阵上恢复 SP，向北，还能获得一把钥匙。现在可以打开右侧的门了，在前面的石门前使用疾风之杖，把沉睡的小老鼠吹上按钮开关，打开石门，杀了前面的石室中的敌人后还能获得一把钥匙。这里左侧高台上是风之宝石，右侧高台上是疾风之杖的卷物，取得这些宝物都需要钥匙，由于这些都是次要情节，不取也可以。先向北，在右边利用弹簧得到风之宝石。右面开门进去，前面有闪电球挡住，先在闪电球上召唤出风之精灵，击碎边上的铜人，然后换上疾风之杖，吹散闪电球，再到前面用疾风之杖推开两个铁球，拐了个弯后，前面有一排 5 个魔法光珠，莫非要打老怪？

进屋果然有相当厉害的敌人，个个巨大无比，而且有三批之多！尽数消灭后获得最后一块紫色的方钻(パープルキューブ)。

回到南中央大厅，这间可以去左厅了。先取得两把钥匙，再上北处高台，在高台最左边，可以蹲下钻进一处地洞，得到疾风之杖的卷物。再击碎门口的水晶后开门进入。扑灭左右灯台之火，进入一石室。这里到处是带刺荆棘，荆棘之上有一大岩石，站在岩石上用疾风之杖可以带动岩石四处游动。右上的高台上有疾风之杖的卷物。右下是一处平台，前面有门，里面有敌人镇守。消

灭了敌人可以在左右的树丛中发现两卷疾风之杖的卷物。开门向前，前面就是阿尼托塔的入口了，缪拉正在门口等候，她为雷昂开了门就入塔去了。

阿尼托之塔(アギトーの塔)

现在，是最后的决战时刻了。塔共有五层，由魔人阿尼托的手下“四天王”把守。第一层是蓝色骑士布鲁·阿穆(Blue Arm)，第二层是红色的怪物赖德·戴孟，第三层是黑色魔导师达克·威尔。消灭它们后上到第四层。在入门前，音之精灵突然显灵，为了对付极其强大的魔人，它毅然变身为一把短剑，这是具有最大威力的剑吗？

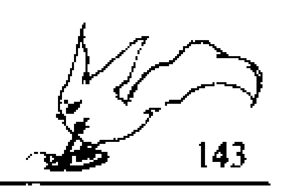
进门后，面对的第四个天王是……居然是缪拉？！

虽然缪拉曾经爱上过雷昂，但现在却又受到了魔人的控制，对雷昂下其杀手时毫不留情。她动作敏捷，防御滴水不进，还有大量喽罗助阵，虽然没有什么魔法，但那跳跃、突刺、飞腿，当真叫人防不胜防，(多少还有点象春丽，哎，我见到女人最头痛了)。

战胜了缪拉后，她化为一颗能量球，天空中又传来魔人的奸笑声。“缪拉是我所创造出的供我复活用的生命体，但是她的能力还很不完全，虽然败给了精灵王，但却在战斗中完成了能量的聚集，哈哈哈哈……” 能量球被魔人吸走了，赶快追，别让魔人的奸计得逞。

上到五楼，进行最后的决战吧。魔人得到能量球的帮助，终于复活了，但仍然不敌骁勇的第二代精灵王。他的肉体再次被毁灭了。

……临终前，魔人把最后的能量聚集在能量球上，这时奇迹发生了，缪拉复活了，或者说一个新的缪拉诞生了。看到这一奇迹，雷昂简直呆住了，他注视着她，她也注视着他……



第三篇 技 巧 篇

进程指导

前进的路途中有很多阻碍前进的情况，下面就一一为大家作详细的解答。

开门

红色的木门需要钥匙；蓝色的石门要寻找开门的机关。

机关种类

1)铁制拨动开关：拨动即可，远处的可用弓矢触及，属性铁，可以召唤音之精灵；

2)按钮开关：踏上即可，不能达到的可以用爆弹试试，还有些按钮开关需要用岩石或铁球等压住才行；

3)拉动开关：用暗之精灵的暗黑之爪拉动；

4)机器人：起先需要寻找其他开启机器人的开关，拥有风之精灵后，可用其放电启动；

5)电灯开关：用风之精灵点亮或寻找其他机关开亮，例如利用活动的机器人；

6)灯台开关：点燃的灯台熄灭之、熄灭的灯台点燃之；

7)岩石开关：起先从高处推下岩石或铁球等物，猛烈撞击可打开，拥有破坏之剑后可用破坏之剑劈开；

8)全灭敌人后自动打开的机关；

9)其他特殊机关，如双重门，可以投掷爆弹在开关上，乘爆弹未爆炸的间隙进入双重门内即可。

清除障碍物

地火：	找开关
火墙：	用水之精灵
冰柱：	1) 用火之精灵； 2) 用爆弹或火炎之剑
银色水晶：	用音之精灵超音波击碎
金色水晶：	用音之精灵超级音波大炮轰击
黄色枯木：	1) 用大木粉碎技(杖)； 2) 用火炎之剑； 3) 用火之精灵
灰色枯木：	同上 2)、3)
黄色/黑色岩石柱：	1) 用带刺铁球撞击； 2) 用破坏之剑
金色岩石柱：	只能用 Lv3 的破坏之剑
不明生命体：	1) 用闇之精灵； 2) 用暗黑之矢
铁球：	1) 用大地的精灵吞食； 2) 用疾风之杖推走(原本推不动的大铁球)
闪电球：	1) 用超音波使其暂时不放电； 2) 用疾风之杖将其暂时吹开

登高

1) 寻找台阶； 2) 寻找同一层面上可以推动的垫脚物(如岩石、铁壶、铁球等)； 3) 寻找上下移动的浮游平台并寻找打开这种浮游平台的机关； 4) 寻找植物弹簧或可以变成植物弹簧的叶芽； 5) 利用敌人作为垫脚石，这是十分有效十分重要的方法，



若敌人移动很快或是飞行的敌人，那可以先用水之精灵将其冻成冰块。

横渡

1) 猛跳（快跑＋跳 C），这在豁口间隙不大的情况下有效；2) 寻找活动的浮游平台，若平台是固定不动的，还需寻找启动这些平台的机关；3) 用风之精灵驮过去。

必杀技

短剑

刀光三连击	前后前+BBB
突刺技	→→(快跑)+B
柳叶回旋刀	方向键回旋一周+B

大剑

超猛裂连环蹴	方向键回旋一周+前后前+B 连按
虎跃刀	→→(快跑)+B

杖

大木粉碎必杀技	前后前+B

弓箭

3 向弓矢	前后前+B



结束语

本游戏是一个典型的 Act · RPG 游戏，动作华丽繁多令人眩目。与通常的 RPG 不同的是，它以解谜作为主要任务，整个游戏实际上就是一个解开大大小小不同谜题的过程。游戏中没有一般 RPG 中最常见的寻找伙伴、杀敌获得经验值并在经验值到达一定数值时升段并在段位达到一定高度时转职、不断购买新的武器、防具、道具等设置，主人公的升段完全是因为受敌人的攻击而引起的，每当主人公累计恢复的 HP 数到达自己原有的 HP 时就会 Level Up，这样练出的段位可算是真正的“忍”术。如果你有耐心的话，可以在第一关就练到 100 段甚至更高，当然你也可以打到爆机也不超过 10 段(这可是需要十分出色的技巧的！)这样可以避免由于练段而造成的厌烦感，的确是令人耳目一新的设计。

但是，作为一个 Saturn 的游戏来说，本游戏并不能算是十分的出色。没有全程语音倒也罢了，音乐的效果和其前作差别不大，而且其画面质量远远没能体现次世代主机的优越性能，放大的物体人物过于粗糙，倒叫人觉得它更象是一个 MD 的游戏，

总的来说，这个游戏还能算是个优秀的游戏，喜欢解谜的朋友可千万不要错过噢。

最终幻想Ⅶ



今年年初，SQUARE 突然打破沉默，宣布加入 SONY PS 的行列！一石激起千层浪，GAME 业界一片哗然，SFC 一统天下之后，所有的人都意识到战国时代的到来。胜者为王，但谁将是那位王者？这一点谁都说不清楚，也难以猜测。但是，SQUARE 这一出乎意料又在情理之中的决定，其结果是 1997 年 RPG 的王座将是 PS 的囊中之物！放眼天下，RPG 谁还能比得上 SQUARE？曾经是老大的 ENIX，仅凭着《Dragon Quest 勇者斗恶龙》难以抵挡《Chrono Trigger 时空之旅》、《Rommancing Sa·Ga 浪漫传说》、《圣剑传说》、《Front Mission 前线任务》几



部系列名作和《Bahamut Lagoon 龙界传说》、《Treasure Hunter G 财宝猎人》、《鲁多拉秘宝》等新作源源不断的冲击，更何况SQUARE还有一部和《勇者斗恶龙》同样历史悠久的王牌作品《FinalFantasy最终幻想》！SQUARE亦十分了解FF的重要性，故加入PS的第一部RPG大作即“FF Ⅶ”！作为RPG横向卷轴作战画面和即时作战方式的始祖FF，如今虽还未在次世代机种上正式亮相，但就冲着其公布的开发画面、发售的体验版及其如雷灌耳的大名，已占据了日本GAME情报《ファミ通》“期待的新作排行榜”榜首位置，至今没有人能够动摇其不败的地位！此番“FF Ⅶ”的故事背景乃世界上的能量具被一名为“神罗”的企业所控制，该企业甚至具有影响政治能力，对“神罗”的种种行为深表不满的居民们组成了“阿巴兰奇”「アバランチ」来对抗，而曾经为“神罗”工作过的主角克劳德「クラウド」，在漂泊中的一间酒巴里认识了“阿巴兰奇”组织的成员，在对方的大笔报酬下，克劳德加入了对抗“神罗”的活动中……所幸的是，FF系列一贯恶毒的完全REALTIME系统（战斗、使用道具、甚至于在版图上移动都计算在限时之内），如今只以角色在版图上移







动的时间为准。但是战斗时照样是采用 ACTIVE-TIME BATTLE 来表现的，也就是当人物的TIME 到达顶点时方可输入指令。和以往相比，FF Ⅶ又增加了一个崭新的系统“ LIMIT ”，当战斗时角色受到攻击时便会逐渐增加，到达顶点时，该人物的“攻击”（たたかう）选项会变成“限制技”（リミット），此时就可以使用强力的限制技了！这对于首领战来说或许是非常有用的。FF 系列经过数集的进化，业已建立了一套十分完整的魔法系统，如果各位玩者接触过其前作，应该能很快便熟悉此魔法系统。



银河英雄传说



漆黑的海、群青的空，消失的水平线、浮在海上的星溶入夜色之中。你所望见的是那闪烁的星、是那浩瀚的海、是那清新的空气、还是那无垠的宇宙？风吹过蜿蜒的小路，继续前进的快乐是什么？是勇气？是信念？朋友们、敬请享受这份喜悦吧！因为在今夜，在此地又见不变的群星，总有一天，会前往那真正的星球！亮丽的星星是你的目标，或许你能先行抵达梦想的彼岸，而我的方向则是那必定不会失落的宇宙。今日荒野中，明日风车下，帝国和同盟唷，一百五十年的战争，将不会在未来重现！

——摘自高桥なの《贵方の知らない银英传》





日本著名幻想小说家田中芳树的名作《银河英雄传说》，经历了加藤直之、道原かつみ、高桥なの、明智抄、高口里纯等许多知名的漫画家、制作者的改编，在数个不同机种上成功地移植之后，现在将于今年年底SEGA SATURN上和广大银英迷们见面！SS版的“银英传”其战斗会采用REALTIME的方式，表现出舰队与







舰队之间那种每分每刻都留意对方的行动而改变策略的战斗，亦做到了动画版中舰队受到攻击而一直被蚕食的感觉，并加入3D效果的画面。当然啦，大家所熟悉的杨威利、莱茵哈特等原作中的所有人物及其旗舰都会如实地展现在各位面前，相信这部作品将会在SS上再度掀起一次银英热潮吧！





龙之力量



SS的《Dragon Force》（以下简称DF）业已发售多时，相信不少玩友早已欣赏过其优美的ENDING画面。故此番笔者向大家展示一些突发的情节，以及秘技和心得，以供交流。

DF中一共有八位君主，但是在游戏开始时只提供除高尔达克（ゴルダーク）、雷奈特（レイナート）之外的六位君主，一次爆机之后即可选择那两位君主。游戏内定的主角是哈伊兰多王国（ハイランド）的文殷（ウエイン），其他七位国王都会降服于他，所以他是最容易上手的君主；而高尔达克因为扮演的是侵略者的角色，故此不到最后决战时刻（前往三神殿之前），其他七位国王是不会向其屈服的，带着一大群俘虏的高尔达克堪称该游戏中最艰难的角色。





第一篇　指引篇

战术技巧

武将技的使用

在作战中士兵的阵形及兵种的运用关系到是否能取得战役的胜利，而武将所具备的武将技更起到推波助澜的效果。武将技大致分五个种类：剑技、体当技、攻击系魔法、回复系魔法、辅助系的攻击和魔法。战士和骑士经常使用的是以剑气杀伤敌全军的剑；体当技则是僧兵和兽人的专长，大都是冲入敌阵攻击武将的直接攻击；攻击系魔法的种类较多，有攻击敌军人数集中的召唤系魔法、在战场中央引起大爆炸或黑洞的中央攻击性魔法、放出火焰球或召唤火龙攻击敌武将之类的小型魔法、在自身周围放出圣光杀伤将自己包围的敌军之类神圣系魔法，以及全屏幕攻击的流星雨等；回复系魔法是僧侣的专利（有些魔族亦会使用），可以补充士兵数量；辅助系的攻击分二种，忍者和盗贼所使用削弱武将 POWER 值的剑技、魔法师或僧兵之类引起地震令敌军不能动弹的地震系攻击（对飞兵和龙人无效），以及死神召唤（令双方武将的 HP 为 1 并不能使用武将技）和恶魔召唤（令敌武将的 POWER 不再增加且无法撤退）等黑暗系魔法。因为说明书中有全部武将技一览表，故在此不再重复。

二线武将的应用

游戏中有不少通过“探索”找来的武将，这些武将中的大多数人都没有什么用处，不过当两军对阵之时，若遇到敌方大规模军队时便可用这些二线武将来消耗对手的兵力及 MP，然后以主力部队来结束战役。



“坚持到底就是胜利”

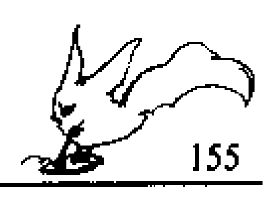
魔法师、弓箭手部队和对方作战时（最宜采用攻击或专攻阵势，全体待机）有两种下场：一是用来消耗敌军的兵力，见势不妙时赶紧逃走；另一种便是遇上实力相同或低下的敌人时，先将士兵杀光，而敌武将因站在原地不动，便只能眼睁睁地看着其HP 被魔法师、弓箭手的远攻一点点地扣去……所以只要有耐心坚持到底，胜利总是属于你的！

“把最好的留到最后”

游戏中除了高尔达克之外，其他七位君主都是通过制压敌方的全部领土、最后将其主——国王俘虏，然后在内政时该国王便会受降。因为这些国王都是会战至最后，所以即使你打败了他，只要还有城池和武将，该君主就会逃至其他属于他的城里重振军势。但是，八位君主的能力都不低，每次打败他们要花不少的兵力，故在攻城时不妨将敌君主所在的城留至最后，省得反反复复地和他（她）交战（若是为了 LVUP 就另当别论）。

百分之百军团全灭作战法

本游戏中共有上百位武将登场，所以除了探索之外，通过俘虏敌方武将然后纳为己用是种不错的方法。但是，在战斗中敌武将的 HP 减至 0 或极低的数值时，方能被俘，因此并非每场战役结束后就能将敌武将全部俘虏的。其实有一种办法可以达到这种结果，那就是当敌军进攻时，我军皆窝在城内，这样当敌军战败后没有被俘的武将逃走时，马上从该城内调支部队出击，这样便可立刻和逃走的敌军遭遇，而对方的 HP 、 MP 和兵力都得不到补充，变得不堪一击，更重要的是此时的敌军不会再逃跑，所以就可轻松地将其全部俘虏！俘虏投降后（八位君主基本上有四个家臣，只要国王不加入，这些家臣亦不会投降，有时便会出现主



角带着一大群重要俘虏到处跑的情景，如果选高尔达克则更为之过分，不肯投降的俘虏会高达几十人！）即成为你的部下，而敌方则减少了力量，最后当你将其他国家的武将捉得差不多后，这些敌国亦无招架之力，等着你发动攻势将其占领了！

突发事件

游戏中基本上有八件固定的突发事件，这些所谓的“固定突发事件”即在游戏中会出现某些提示，当玩者达到一定的条件后便会发生。

事件一：传说的忍者

在出云国（イズモ）和伯萨库国（ボザック）交界处的一座村庄，居住着传说中的忍者飒（ハヤテ）和他的弟子司郎（シロウ）。当玩者第一次派遣军团抵达这个村庄时，司郎便会出现并向军团挑战，这一战即便输了也没有关系，不过若是赢了司郎即可获得“兵法之书”。但第二次来到该村庄时，必须是由君主所率领的军团，此时飒和司郎一同出现，并强制和君主单挑。飒的攻击力极高，大概只有利昂（レオン）能够胜他，其实单挑失败了也没有关系，飒会将自己的力量借助于该君主，和司郎一起加入。

事件二：魔剑艾库利古西斯（エクリクシス）

位于哈伊兰多王国和伯萨库国的交界处有座莱特尼亚城（ライトニア），该城被黑骑士塞楠（ゼノン）所占领。塞楠因魔剑艾库利古西斯的力量，在此招兵买马，欲扩大其势力称霸世界。虽然是这么说，但塞楠一直是和几个部下待在该城内，足不出户，安分得很。玩者可以把此地当作理想的练功场所，当大局稳定之后，将手中的几名君主都集中于此，然后将塞楠赶出城。没过多

久，塞楠便会回来，但因为其兵力和 HP 、 MP 得不到补充，故不堪一击。只要让君主们一直占领该城，便可反复地和塞楠的军团交战，即轻松又可以获得大量的经验值，何乐而不为呢？！但是，需要注意的是——当玩者招入魔人塔的海姆之后，在游戏的中盘开始时，塞楠部下贝露妲娜（ベルターナ）会来求援，恳请主角帮助她恢复塞楠的本性。当利斯基马绑架主角的家臣时，为了能和主角决斗，塞楠遂前来帮助该君主。事件结束之后，再去找塞楠，其部下尤里西斯（ユリシス）劝塞楠放弃魔剑堂堂正正地和主角较量，结果魔剑暴走，尤里西斯牺牲自己的性命控制住魔剑，后悔莫及的塞楠则决定用自己的灵魂将魔剑封印。

事件三：魔人塔

在哈伊兰多王国的北部有座魔人塔，该塔内居住着一位善良的魔族人海姆（ハイム），想要获得他的帮助，只有让君主一人部队前往该塔和海姆决战。和飒不同的是唯有战胜对方，海姆才会加入。

事件四：不死族的野心家

获得了海姆之后不久，其宿敌利斯基马（リスキーマ）便带着海姆的未婚妻塞拉（セーラ）登场，此时让君主带领海姆以及其他几个武将前往利斯基马所占领的城市，海姆会和塞拉对战，主角负责击败利斯基马。胜利之后，海姆解开利斯基马加诸于塞拉身上的咒符，令塞拉加入。进行到游戏的下盘时，利斯基马为了报复绑架了主角的一名部下，主角前去迎救时获得了塞楠的帮助，并再度将利斯基马打败。

事件五：神秘的废墟

在魔人塔的北方有座废墟，让君主前往该废墟，便可以修复这座荒废的艾尔蒙特城（エルメント）。当该城至 LV10 以上时

会有兵士报告：在夜晚听到女子的哭泣声；LV20 以上时，为了追踪女子的哭泣声，城内所有的武将皆追出城；LV30 以上，君主亲临该城，可获得“怨灵的徽章”。

事件六：谜之盗贼党

在游戏中经常会神出鬼没地出现一群盗贼党（どくろ党），最初的是首领加斯帕（ガスパー）和他的两名部下。如果是和主角交锋，无论失败多少次，他们都不会死亡，但当他们败在其他国王的手下时，加斯帕和他的两个部下便会死亡。这三人战死后，在玩者的国土后方经常出现盗贼党的战士军团，使留守后方的武将们不觉得生活太过于枯燥，有时也可以参加战斗保卫国土。

事件七：深山中的龙人

在哈伊兰多王国西部的山中，地图上表明有座小村庄，其实这里乃龙人的栖息之地。让君主亲临此地，战胜该龙人后，几天之后便会从三神殿内赶来一支龙人军团替它的弟兄报仇。当君主的等级低下、且没有“侍”这一兵种的军团时，还是不要去惹那些龙人为妙。

事件八：影之塔

在凡达利亚帝国（ファンダリア）北方海岸有座“影之塔”，游戏进行至中盘时，会有种种迹象或是大贤者向你表明必须让君主亲自前往该塔。此时，千万不要让君主一人前往影之塔，而是应该带齐雇佣僧兵或龙人部队的最强的四名将领一同前往。进入影之塔后，众人发现一自称“拉姆达”（ラムダ）的神秘战士。据拉姆达所说，他乃女神阿斯蒂娅（アステア）的使者，在这里等候次元缝隙中大贤者的再次出现。告别了拉姆达后，主角没走多久便遇上了脱离凡达利亚帝国军的精灵使古蕾斯（グレイス）和魔法师基迪昂（ギデオン）。原来这两人乃大邪神的部下“妖



魔三战士”中的两个，此番前来是要取星龙战士的命！古蕾斯和基迪昂的魔法力非常高，且其防御力亦不低，因此这是场十分艰难的战役，若玩者没有带足五支部队，那肯定是敌不过对方的。勉强击退两人的攻击之后，他们竟不死心又转回来再战！所幸大贤者夫雷斯特（フレスト）和拉姆达一同出现，吓跑了对方。这一回合结束之后进入内政时间，夫雷斯特和拉姆达前来说明情况：过去的大战中曾有实力可与星龙战士匹敌的八位“超战士”的存在，超战士们也曾向邪神挑战过，但因为这八个人对自己的力量太过于自信而未能好好地合作，以致没能将邪神及妖魔三战士无完全封印；而拉达姆则是在三百年前的大战中，邪神所分裂出来的慈悲之心形成的实体。现在为了打败邪神，拉姆达愿意加入主角的行列中。

终盘战役

游戏进入终章时，妖魔三战士的最后一人卡特曼度（カトマンドゥ）（好象是个飞碟？）从天而降；主角从大贤者处得知，要击败邪神必须令八位君主赴三神殿，取得三件宝物来继承“龙之力量”。进入三神殿的角色是有规定的，那就是森的神殿（伯萨库国的南方）由雷奈特、狄丽斯（ティリス）、冈高斯（ゴンゴス）取得“太阳的腕环”；岬的神殿（蒙帕雷斯王国（ムーンパレス）的东方）由利昂、玖娜（ジエノーン）、三河津树（ミガツキ）取得“月之杖”；雪的神殿（特里斯坦帝国（トリスタン）的北方）由文殷和嵩尔达克取得“星之宝刀”。三神殿的战略方法如下：

森的神殿：守护者乃古蕾斯、绿色的龙人、紫色的龙人。古蕾斯率领的是不死的魔族（ゾンビ），且魔法十分强大。所以最稳妥的方法是令雷奈特率领“侍”（アシガル），凭着其魔法连克两



支龙人部队。如果还有剩余兵力的话，再和狄丽斯的部队（雇佣僧兵（モンク））依次消耗古蕾斯的兵力，最后以冈高斯的僧兵或兽人兵（ビースト）击垮对手。

岬的神殿：因为前往该神殿的君主们实力都不弱，所以令玖娜和三河津树都雇佣“侍”，玖娜 VS 绿色的龙人、三河津树 VS 紫色的龙人。胜利之后应还有不少剩余兵力，再让这两人消耗基迪昂（率领的是魔法师军团（メイジ））的兵力，然后让利昂的僧兵部队一气攻克此地。

雪的神殿：此地最重要的一场战役乃高尔达克和他的哥哥基塞尔达克（ギゼルダーク）的对决；文殷则负责绿色的龙人部队。基塞尔达克所率领的是骑兵部队（ホースマン），所幸高尔达克并非弱者，就算他是最后一位受降的君主，只要玩者灵活地运用，即使没有练功也能取得胜利。

三神殿的战斗结束后，取得“龙之力量”和星龙的宝物，此时拉姆达会自动去挑战最后一个妖魔战士卡特曼度，其结果可想而知。拉姆达被杀之后，主角为之报仇的同时，顺便试验一下“龙之力量”的威力。轻松的战役之后，所有的君主在凡达利亚帝国西面的布拉多利城（ブラッドリ）集结，迎接和人邪神的最终决战。此番战斗强制主角一支部队（最好雇佣僧兵或龙人）和邪神马多路库（マドルク）交锋（邪神会作一次变身），其他七位君主亦强制分组和妖魔三战士的真身交战（古蕾斯的兵种为“幽灵”、基迪昂的兵种为龙人）。



第二篇　探索篇

整个雷津多拉大陆（レジエンドラ）共有33座城，每座城内都可以找到宝物，但是，每座城内宝物的种类和发现的机率都有所不同。以下两张表格可供大家参考。

1. 各城道具的发现率

发现率	城　　名
极高	ファンダリア、トリスタン、デルユード、ヒロイック、ブラッドリイ、ジーナ
高	ハイランド、トラッドノア、ガスペール、メリウエル、トパーズ、ロウラン、ニケラル、ミケラル、アイネス、ガーフイール、アンビ
普通	ムーンパレス、オーヴイエ、クレストア、エターナル、イズモ、ボザック
低	デイード、オインツ、ロイヤル、デイナン、ガーラン、アグニウス、エルメント、トランバン、ライトニア
极低	サーデイア



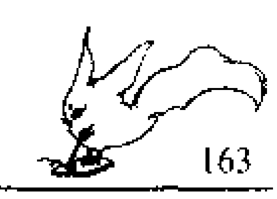


表 2. 各城可能发现的道具

城名	可能发现的道具
ハイランド	マルスギア、サイコソード、ジャベリン、バトルスピア、兵法の书、古代の书、人德の书、アステアの心、战士徽章、骑士徽章、弓徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アステアの像、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ファンダリア	マルスギア、ソウルバスター、草凤、月光、魔神の斧、ジャベリン、バトルスピア、加护の盾、身代わりの盾、古代の书、ドラゴンの像、ゴッズアーマー、ジュエルロッド、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、军神の守り、大地の斧、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ムーンパレス	女神の泪、エメロード、ジュエルロッド、人德の书、アステアの心、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アステアの像
イズモ	ソウルバスター、月光、将军の铠、头领の腕环、兵法の书、弓徽章、战士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、侍徽章
ドラッドノア	ジャベリン、バトルスピア、ゴッズアーマー、军神の守り、弓徽章、骑士徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アステアの像、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、アステアの心、ジュエルロッド、古代の书
トパーズ	魔神の斧、アステアの心、战士徽章、骑士徽章、弓徽章、魔导徽章、僧兵徽章、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、人德の书、ドラゴンの像、アステアの像、デスクロー
ボザノク	デスクロー、古代の书、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、骨战士徽章、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、大地の斧、アステアの心、ドラゴンの像、アステアの像
トリスタン	マルスギア、ソウルバスター、ジャベリン、バトルスピア、加护の盾、身代わりの盾、战士徽章、骑士徽章、弓徽章、魔导徽章、僧兵徽章、飞行徽章、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、兵法の书、アステアの心、ドラゴンの像、アステアの像
ガーフィール	マルスギア、サイコソード、ジャベリン、バトルスピア、兵法の书、古代の书、人德の书、アステアの心、战士徽章、骑士徽章、弓徽章、



	魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アスチアの像、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ディード	サイコソード
ヒロイック	マルスギア、ソウルバスター、魔神の斧、大地の斧、バトルスピア、ジャベリン、草风、月光、加护の盾、身代わりの盾、ドラゴンの像、ゴッズアーマー、ジュエルロッド、古代の书、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、军神の守り、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ブラッドリイ	マルスギア、ソウルバスター、魔神の斧、大地の斧、バトルスピア、ジャベリン、草风、月光、加护の盾、身代わりの盾、ドラゴンの像、ゴッズアーマー、ジュエルロッド、古代の书、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、军神の守り、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ジーナ	マルスギア、ソウルバスター、魔神の斧、大地の斧、バトルスピア、ジャベリン、草风、月光、加护の盾、身代わりの盾、ドラゴンの像、ゴッズアーマー、ジュエルロッド、古代の书、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、军神の守り、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
アイネス	マルスギア、草风、月光、大地の斧、军神の守り、ジュエルロッド、バトルスピア、ジャベリン、古代の书、加护の盾、ゴッズアーマー、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、战十徽章、骑士徽章、魔导徽章、ドラゴンの像
オーヴィエ	女神の泪、エメロード、ジュエルロッド、人德の书、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アスチアの像、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、アスチアの心
クレストア	女神の泪、エメロード、ジュエルロッド、人德の书、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アスチアの像、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、アスチアの心
エルメント	怨灵徽章
エターナル	ソウルバスター、月光、将军の铠、头领の腕环、兵法の书、弓徽章、战士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、诚実のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、侍徽章
ロイヤル	神威
ディナン	トゥールの指轮
アグニウス	怨灵徽章



ラィトニア	ブラズマクロー
リフベール	魔神の斧、デスクロー、人徳の书、战士徽章、骑士徽章、弓徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アステアの像、アステアの心、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ロウラン	魔神の斧、デスクロー、人德の书、战士徽章、骑士徽章、弓徽章、魔导徽章、僧兵徽章、ドラゴンの像、アステアの像、アステアの心、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
サーディア	イグニスの斧
デルユード	マルスギア、ソウルバスター、加护の盾、身代わりの盾、弓徽章、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、飞行徽章、兵法の书、ドラゴンの像、アステアの像、アステアの心、バトルスピア、ジャベリン、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ガーラン	龙骑士徽章
アンビ	兵法の书、ドラゴンの像、アステアの像、アステアの心、弓徽章、龙骑士徽章、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、飞行徽章、怨灵徽章、兽战士徽章、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
トランバン	将军の铠、女神の泪、弓徽章、魔导徽章、飞行徽章、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン、ミラクルロッド
ニケラル	兵法の书、龙骑士徽章、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、弓徽章、僧兵徽章、飞行徽章、怨灵徽章、兽战士徽章、アステアの心、ドラゴンの像、アステアの像、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
ミケラル	兵法の书、龙骑士徽章、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、弓徽章、僧兵徽章、飞行徽章、怨灵徽章、兽战士徽章、アステアの心、ドラゴンの像、アステアの像、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン
オインツ	ミストラル
メリウエル	マルスギア、サイコソード、バトルスピア、ジャベリン、弓徽章、战士徽章、骑士徽章、魔导徽章、僧兵徽章、古代の书、人德の书、兵法の书、ドラゴンの像、アステアの像、アステアの心、诚实のコイン、勇气のコイン、友情のコイン

樱花大战



随着西方技术的飞速发展，西方文明也渐渐渗入日本社会，各种蒸汽机器开始崭露头角，整个东京一片生机勃勃的繁荣景象。然而在这繁荣中也隐藏着种种危机的制造者——“黑之巢会”。活了一百四十岁的怪僧天海一手组建了反政府的“黑之巢会”，妄图破坏东京，复辟德川幕府的黑暗统治。为了对付“黑之巢会”，政府成立了一支名为“华击团”的秘密部队。

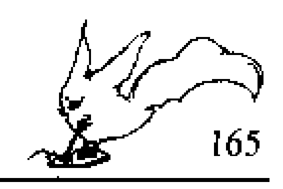


“华击团”的公开身份是个由六名漂亮女孩（樱、神崎、爱莉丝、玛利亚、李红兰、卡娜）组成的歌剧团，而且不定期地对外公演。她们演出的剧院也就成了“华击团”的基地。“华击团”的成员虽是女孩，但她们都具有很高的灵力，可以自如地操作蒸汽机械人——灵子甲胄“光武”作战。

这天，游戏的主人公海军少尉大神一郎奉命调往“华击团”担任队长……

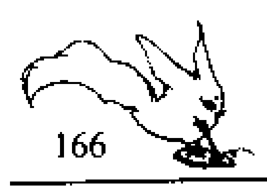


由于游戏中的SLG作战部分是没有经验值系统的，而“光武”威力的提升完全是由“光武”操纵者对队长大神一郎的信赖度决定的，因此游戏中的AVG日常部分显得至关重要。本文将列出主要情节日常部分的行动顺序和对答表以供读者参考。



第一回　帝都・花之华击团

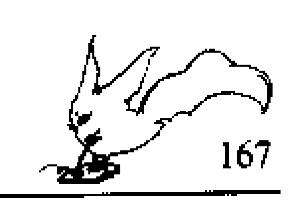
地　点	对　象	选项	备　注
上野公园	樱	②	樱↑
食堂	神崎	②	神崎↑
支配人室门口	玛利亚		
支配人室	米田中将	②	
支配人室门口	樱、爱莉丝	①	爱莉丝↓
		①	爱莉丝↑
		③	爱莉丝↑　樱↑
一楼大厅	樱、爱莉丝	③	爱莉丝↑　樱↑
一楼大厅		②	
		①	拿到信
		①	
卖店			买樱的照片
左方楼梯口	樱	②	樱↑
		③	樱↑
化妆室（乐屋）	爱莉丝	②	爱莉丝↑
	玩具小熊	③	爱莉丝↑
后台（舞台袖）	玛利亚	①	
书库	樱		
二楼偏厅	神崎、樱	③	神崎↑
		放弃	
神崎房间	神崎	放弃	神崎↑
		②	
支配人室门口	藤井	①	
支配人室	米田中将	①	
出支配人室	樱	①	
		①	樱↑
SAVE			
队长室门口	樱	①	樱↑
书库	玛利亚	②	玛利亚↑



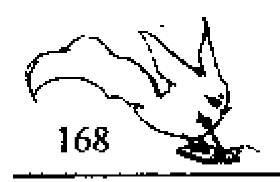
一楼楼梯口	爱莉丝		
卖店	樱		樱↑
化妆室			拿小熊
爱莉丝房间	爱莉丝		送小熊。爱莉丝↑ 樱↑
二楼落地窗	樱		看夜景
巡逻时间到	樱	②	樱↑
队长室		③	
走任两个地方			夜巡结束
一楼大厅	玛利亚	③	
		②	玛利亚↑
舞台	全员	①	全员↑
走廊	樱	①	警报声响
出发前	全员	①	全员↑（除爱莉丝）
SAVE			
战斗开始		①	操作示范（战斗中若大神使用“特”，则下一话玛利亚能力将少上升一次）
战斗中	樱	②	樱↑

第二回 敌人是黑之巢会

一楼大厅	爱莉丝	①	
一楼大厅	李红兰	①	李红兰↑
		①	李红兰↑
卖店			买李红兰照片，李红兰↑
食堂	李红兰	②	
支配人室门口	樱的衣服	①	樱↑
	李红兰	①	
		③	李红兰↑
二楼楼梯口	玛利亚		看衣服
		①	玛利亚↑ 李红兰↑
走廊	神崎	①	神崎↑
SAVE			



队长室		①	开门
	李红兰	③	李红兰↑
		②	李红兰↑
		③	李红兰↑
		①	出房间
李红兰房间	李红兰		李红兰↑
	李红兰头发		李红兰↑
	李红兰	①	“花札”游戏后李红兰↑
爱莉丝房间	爱莉丝	①	爱莉丝↑
神崎房间门口	神崎		
二楼落地窗	玛利亚	①	玛利亚↑
地下作战室	玛利亚	①	玛利亚↑
		②	玛利亚↑
		③	
地下格纳库	李红兰	①	李红兰↑
锻炼室	神崎的衣服	②	神崎↑
	神崎	②	神崎↑
		①	“游泳”救神崎，神崎↑
		②	神崎↑
		①	
		放弃	神崎↑
神崎房间门口	神崎、樱	①	
		①	神崎↑ 樱↑
神崎房间内	神崎		神崎↑
舞台	全员	放弃	李红兰↑ 爱莉丝↑
	神崎	①	全员↑（除李红兰）
舞台	樱	①	
		②	樱↑
舞台		②	去樱的房间
樱房间门口	樱	②	
		①	樱↑
SAVE			



出发前		①	全员↑（除爱莉丝）
战斗中		②	李红兰↑

第三回　没资格做队长吗？

一楼大厅	玛利亚	①	
	藤井	①	
卖店			买玛利亚的照片
支配人室	米田中将	①	
衣装房间	樱	①	
化妆室	爱莉丝	①	爱莉丝↑
更衣室	李红兰	②	李红兰↑
二楼偏厅	神崎	②	神崎↑
落地窗	玛利亚	①	玛利亚↑
玛利亚房间	玛利亚	③	玛利亚↑
后台	全员	放弃	神崎↑　李红兰↑　樱↑
后台	卡娜	①	
二楼偏厅	卡娜	②	卡娜↑
锻炼室	卡娜	①	
		③	
		③	卡娜↑
		①	卡娜↑
厨房	卡娜	放弃	
		①	卡娜↑
		③	卡娜↑
		②	卡娜↑
二楼走廊	玛利亚	①	
SAVE			
作战室	全员	①	
SAVE			
战斗中	卡娜	②	卡娜↑
战斗中	大神	①	救人
SAVE			

队长室	全员	①	全员↑（除玛利亚）
	樱	①	
	神崎		神崎↑
	玛利亚	放弃	
		①	去玛利亚房间
玛利亚房门口		①	到书库回避
藤枝房间	藤枝	①	
书库	李红兰	①	
		①	李红兰↑
后台	神崎	②	神崎↑
一楼大厅	玛利亚		
剧院外	玛利亚	②	

第四回　暴走！暴走！大暴走！

事务局门口	樱	②	
		②	樱↑
	爱莉丝	②	
		①	爱莉丝↑
		③	爱莉丝↑
			“选衣”游戏后↑
落地窗	玛利亚	②	玛利亚↑
		①	玛利亚↑
卖店			买爱莉丝照片
食堂	卡娜	①	卡娜↑
大道具房间	樱	②	“大扫除”游戏后↑
李红兰房间	李红兰	①	李红兰↑
神崎房间	神崎	②	神崎↑
爱莉丝房间			爱莉丝↓
	小熊	①	爱莉丝↑
	爱莉丝	①	爱莉丝↑
剧院门口	爱莉丝	②	爱莉丝↑



浅草	爱莉丝	①	公园散步
喷水池	爱莉丝	①	爱莉丝↑
		②	爱莉丝↑
		②	买物
商店	爱莉丝	③	爱莉丝↑
			买项链（右），爱莉丝↑
		①	去活动写真馆
活动写真馆	爱莉丝	①	
SAVE			
支配人室	玛利亚	①	玛利亚↓
支配人室门口		①	追爱莉丝
爱莉丝房门口		②	卡娜↑
		②	
		③	
SAVE			
爱莉丝房间	爱莉丝	①	
		①	
出发前		②	全员↑（除爱莉丝）
SAVE			
战斗开始		①	爱莉丝↑
拦住爱莉丝后		①	爱莉丝↑
战斗中		①	樱↑

第五回　少女志气与花竞艳

舞台		①	神崎↓　卡娜↓
卖店			买神崎照片
卡娜房间	卡娜	①	卡娜↑
		③	
神崎房间	神崎	①	神崎↑
		③	
		②	
作战室门口	藤枝	①	



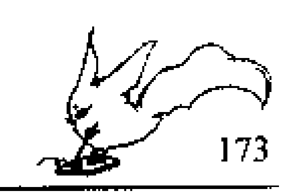
作战室	玛利亚	①	玛利亚↑
	樱	①	樱↑
地下格纳库	李红兰	①	攻击型（大神光武）
		②	防御型（玛利亚光武）
		①	攻击型（樱光武）
		①	攻击型（神崎光武）
		①	攻击型（卡娜光武）
		①	攻击型（爱莉丝光武）
		①	攻击型（李红兰光武）
			李红兰↑
	李红兰	②	李红兰↑
爱莉丝房间	爱莉丝	①	
		②	爱莉丝↑
玄关	神崎、卡娜		神崎↑　卡娜↑
SAVE			
废屋大厅	卡娜	①	
	大神	③	
控制室	卡娜	①	卡娜↑
		②	
二楼大厅	神崎		
居间		①	卡娜↑
		②	卡娜↑
		②	卡娜↑
		①	卡娜↑
二阶食堂			
寻药途中			卡娜↑（找错六个房间）
寝室一			医药箱
二阶食堂			狮子讨制药　卡娜↑
	卡娜	②	卡娜↑
二阶食堂右门	神崎	①	神崎↑
		②	神崎↑
		②	神崎↑



		①	神崎↑
寻药途中			神崎↑（找错六个房间）
控制室			Dr. 神崎↑
		②	神崎↑
使用人室一			拿到钥匙
寝室三			拿到钥匙
一阶食堂	卡娜		
	卡娜、神崎	③	神崎↑ 卡娜↑
洞口		②	
SAVE			
战斗中	卡娜与神崎相邻	放弃	卡娜↑ 神崎↑

第六回　帝都大崩坏

一楼大厅		①	
卖店		②	
一楼大厅	樱	③	樱↑
卖店			买卡娜照片
食堂	卡娜	①	
		③	卡娜↑ “找小孩” 卡娜↑
		③	卡娜↑
衣装房间	玛利亚	①	玛利亚↑
		②	玛利亚↑
化妆室	神崎	②	
		②	神崎↑
更衣室门口		②	爱莉丝↑
更衣室	爱莉丝		爱莉丝↑
李红兰房门口		放弃	
李红兰房间	李红兰	放弃	李红兰↑
二楼偏厅	樱		
	神崎	③	神崎↑



	爱莉丝	①	爱莉丝↑
	李红兰	②	李红兰↑
	玛利亚		
	卡娜	②	卡娜↑
	樱	①	李红兰↑
	樱	①	樱↑
李红兰房间	李红兰	①	李红兰↑
		①	李红兰↑
化妆室	神崎	①	神崎↑
衣装房间			
道具房间			
厨房	玛利亚	①	玛利亚↑
		②	玛利亚↑
			“烧菜”游戏后玛利亚↑
地下仓库	卡娜	①	卡娜↑
走廊	爱莉丝	①	
化妆室	李红兰	放弃	李红兰↑
		②	玛利亚↑
		①	
		②	
地下指令室		①	
SAVE			
更衣室	樱	①	樱↑
			调查左下角发现手枪
SAVE			
战斗中	樱人神相邻	①	樱↑

第七回　舍命决战

医务室	樱		眼、嘴、腹部各看两次
	藤枝	②	
	神崎	②	玛利亚↑
出医务室		③	神崎↑



	神崎	②	神崎↑
作战室	米田	②	
	爱莉丝	①	
		①	全员↑（除李红兰）
蒸汽演算室	玛利亚	①	
SAVE			
战斗中		②	神崎↑
SAVE			
	樱	②	樱↑
		①	
		①	
		①	
	樱	②	全员↑
SAVE			
战斗中	樱	①	樱↑
	神崎	①	神崎↑
	玛利亚	①	玛利亚↑

第八回　和平日的约会

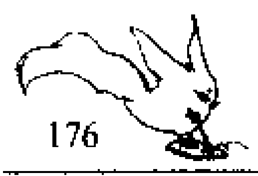
化妆室	李红兰	①	神崎↑
队长室门口	樱	①	樱↑
支配人室	米田	③	
支配人室门口	藤枝	②	
樱房间	樱	①	樱↑
神社		①	
		②	
射击游戏		①	
		②	玩射击游戏，樱↑
SAVE			
支配人室	米田	②	
走廊	李红兰	②	
作战室	卡娜	①	卡娜↑　樱↑



	玛利亚	①	
SAVE			
卖店		①	樱照片
食堂	卡娜	①	卡娜↑
落地窗	玛利亚		
二楼偏厅	神崎	②	
走廊	由里		
神崎房间	神崎		神崎↑
书库	玛利亚		玛利亚↑
舞台	樱	①	樱↑
锻炼室	卡娜	①	卡娜↑
李红兰房间	李红兰	②	李红兰↑
		②	
		①	李红兰↑
爱莉丝房间	藤枝	②	
出发前	李红兰	②	樱↑ 玛利亚↑ 卡娜↑

第九回 最终兵器

二楼偏厅	玛利亚	①	
		①	
		③	玛利亚↑
衣装房间	爱莉丝	①	爱莉丝↑
化妆室	李红兰	③	李红兰↑
（道具屋）	遇米田	①	
舞台	卡娜、神崎		
地下仓库			
走廊	藤枝		依次选择
SAVE			
队长室	大神	①	
		①	
		①	
	樱	①	



	大神	②	
		②	
SAVE			
战斗中		②	
SAVE			
	大神	①	
		放弃	
SAVE			
食堂	卡娜		
落地窗	樱	①	
二楼偏厅	神崎	②	
书库	李红兰		
玛利亚房间	玛利亚		
爱莉丝房间	爱莉丝		
支配人室	米田		

最终回　最后的审判

	樱	①	
	神崎		
	爱莉丝		
	玛利亚	②	
	李红兰	②	
	卡娜	②	
	神崎		
	樱		
SAVE			
	大神	①	
		①	
		①	
		放弃	
		①	

'96 格斗之王

第一篇　操作系统篇



紧急回避

取消了《'95 格斗之王》中的普通站立回避系统，取而代之紧急回避系统，而且在此系统上增加了“防御解除”的要素，具体操作如下：

后紧急回避	同时按 AB
前紧急回避	→ ＋ 同时按 AB
防御解除后紧急回避	防御中同时按 AB
防御解除前紧急回避	防御中→ ＋ 同时按 AB

倒地回避

若在被对方打倒在地之前同时按 AB 可防止倒地。

投掷防御

在被投掷的瞬间同时按 AB 。

空中防御

使用的条件是必须比对方晚起跳，而且在空中若被对方连续技击中，则有可能失效。

跳跃技巧

《'96 格斗之王》中的跳跃共有四种，其跳跃距离和高度均有所不同。

小跳跃	轻按↖·↑·↗
中跳跃	蹲下后轻按
普通跳跃	长按
大跳跃	蹲下后长按

援护攻击

《'95 格斗之王》中，当自己的体力比对方少且有未被击败的队友在画面中，此时若被击晕或被对方使用“勒”系投技，可以同时按 ABC 让队友作出援护攻击。但在《'96 格斗之王》中，援护攻击的出现将取决于各角色的性格，共有三种情况：一定作出援护攻击、可能作出和一定不会，因此要谨慎选择队友。

最大超必杀技

普通超必杀技的使用只要符合两个条件中任一个：自己的体力变红或能量槽达到顶点，但若同时符合这两个条件时输入超必杀技，就会使出最大必杀技，不仅招式与普通超必杀技不同，而且攻击力亦有所增加。



第二篇　完全出招篇

主角队



阴森的密林中，两股强劲的力量在对抗着……

草薙京喘着气，而神秘的对手则完全隐匿在黑暗中。

“可恶！你究竟是什么人？”京用尽全力使出大蛇薙。然而对方却单手将之化解。

蒙面人：“草薙怎么就这个程度？”与此同时，京的身子已被轰到了半空。

“你，你究竟是谁？”京倒在地上，无法动弹。

“哼，难道是我杞人忧天了吗？”话音未落，人已消失在黑暗之中。

……

京终于醒了，他第一眼看到的是白色的天花板，接着是两张熟悉的脸庞——大门五郎和二阶堂红丸。

红丸：“京，听得到吗？”

大门：“没事吧？京！”

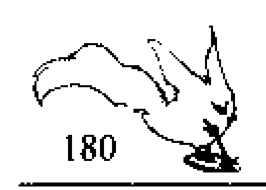
京：“红丸、大门！”

红丸：“发生了什么事？怎么会搞成这样？”

京提起手，发现双手已被绷带完全覆盖。一阵剧痛，京不禁叫出了声。

红丸：“难道是八神庵吗？”

京：“不是他！”



大门："那究竟是谁呢？"

京："……"

红丸："你不会就这样认输吧？"

京："我有信心发挥出草薙拳的精髓，但现在我连大蛇薙也使不出。"

红丸："真的使不出来吗？"

大门："京……"

京忽然想起了什么，一瘸一拐地走出病房。"我不能永远躺在这儿。"

红丸："喂，你腿还没好呢？"

……

密林中，京伫立着，周围充满着强劲的气场。站在一旁的大门和红丸也不禁动容。

"嘿！"京在发声的同时，全身为光所包围，一道强烈的冲击波爆发了。

强光消失后，京站在中央，周围的一片丛林已成为灰烬。

"终于成功了，父亲，您看到了吗？"京跪了下来。

大门和红丸已被那招的迫力所压倒，呆立在一旁。

京转向大门和红丸："怎么样？这就是草薙家的神技。以前我一直没有试过用这招，因为我以为自己已够强了。现在我终于练成了这招。"

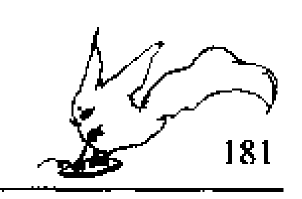
红丸："好厉害！这招那个蒙面人也……"

京："让他领教这招的威力便有分晓了。"

沉默片刻，京慢慢地说道："格斗之王！"

红丸："对了，'96格斗之王大会前几天已开始接受报名了……难道那家伙与这届格斗之王大会有什么关系吗？"

京："那家伙现在正在哪儿嘲笑我吧。在这次的'96格斗之王大会中，我要让他看看草薙家的真正实力！"



草薙京　KYO KUSANAGI

百式·焚鬼炎	→ ↓ ↘ + A 或 C
R·E·D·踢	← ↓ ↙ + B 或 D
二百十二式·琴月阳	→ ↘ ↓ ↙ ← + B 或 D
七十五式改	↓ ↘ → + B 、 B 或 D 、 D
百十四式·荒咬	↓ ↘ → + A
百二十八式·九伤	荒咬中 ↓ ↘ → + A 或 C
百二十七式·八锈	九伤中 A 或 C
	荒咬中 → ↘ ↓ ↙ ← + A 或 C
百二十五式·七濑	九伤或八锈中 B 或 D
外式·砌穿	八锈中 A 或 C
百十五式·毒咬	↓ ↘ → + C
四百一式·罪咏	毒咬中 → ↘ ↓ ↙ ← + A 或 C
四百二式·罚咏	罪咏中 → + A 或 C
九百十式·鸩摘	↓ ↙ ← + A 或 C
★秘奥义·里百八式·大蛇薙	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → + A 或 C

二阶堂红丸　BENIMARU NIKAIDO

雷刃拳	↓ ↘ → + A 或 C
空中雷刃拳	空中 ↓ ↘ → + A 或 C
真空片手驹	→ ↘ ↓ ↙ ← + B 或 D
超级稻妻踢	→ ↓ ↘ + B 或 D
居合踢	↓ ↘ → + B 或 D
反作用三段踢	居合踢击中时 ↓ ↑ + B 或 D
	接着 ← ↓ ↙ + B 或 D
红丸震	接近时 ← ↙ ↓ ↘ → + C
★雷光拳	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A 或 C

大门五郎 GORO DAIMON

地雷震	→ ↓ ↘ + A 或 C
超受身	↓ ↙ ← + B 或 D
出云投	← ↙ ↓ ↘ → + A
超大外切	← ↙ ↓ ↘ → + B
切树返	← ↙ ↓ ↘ → + C
天地返	接近时→ ↘ ↓ ↙ ← → + C
★地狱极乐投	接近时→ ↘ ↓ ↙ ←→ ↘ ↓ ↙ ← + C

饿狼传说队



机场出口，乘客们鱼贯而出，安迪和东丈出现在人群之中。

安迪的眼光停留在一块大型广告屏上，上面正在播放着'96格斗之王的宣传片。

东丈："那是这届格斗之王大会的宣传片，阿舞她们好象没有组队参加啊！"

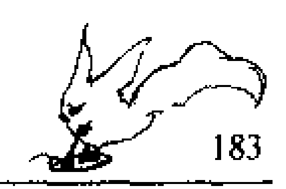
安迪："我们先收到了请柬，所以自己组了队。阿舞知道后有些不高兴，我打电话向她解释，她不等我说完就挂了电话。"

东丈："她没事的。目前还是先考虑格斗之王大会的对手吧！"

安迪苦笑了一下："没时间闲聊了，哥哥在港口一定等急了。"

港口，头戴红色棒球帽的泰利放下手中的行李，伸了一下懒腰。"安迪快来了吧，先休息一下。"

一阵劲风将泰利的帽子吹落。



泰利："比利……"

那男子收起三节棍，微笑了一下。"避开了我的奇袭，看来没有放松修炼！这只是见面礼，我的真功夫你可未必接得下啊。"

泰利："你也参加这届格斗之王大会吗？"

比利："不，我没参加，八神庵还在伺机复仇。有那位先生参加的话，我就没有出场的资格了。"

泰利："那位先生？难道是……"

不知不觉中，一辆豪华房车驶近泰利与比利。车窗缓缓打开，杰斯探出头来："好久不见，刚才正式公布了你我将在格斗大会中交手。这次我可不是幕后操纵者，而是以选手的身份参赛。我先来提醒你，在比赛中你可能会因意外而丧生！"

泰利："你！"

远处传来安迪的叫声。比利轻蔑地笑了一下，转身上车。杰斯的声音从缓缓关上的车窗传出："下次再会时，我会送你到另一个世界的。好好等着吧！"

当安迪走近时，车已驶远。泰利拣起帽子，掸了掸灰。

安迪："哥哥，那不是杰斯吗？原来他还没有死？"

泰利："是啊！他又参加了'96格斗之王大会。"

安迪："什么？"

东丈走了过来："看来咱们又遇到麻烦了。"

泰利："是啊，那家伙居然还活着！"

安迪："他是为了打倒我们才参加格斗大会的吧？还是有其他目的？"

东丈："他一定是不怀好意的。"

安迪："也许我们已卷入了阴谋中，哥哥，怎么办？"

东丈："这是多余的问题了吧，泰利？"

泰利轻托帽沿，望着两人："是啊，无论有什么企图。既然那家伙参加了格斗之王大会，我就要击倒他，就这么简单。你们

有没有好好修炼啊？”

安迪：“当然喽。是吧，东丈？”

东丈：“是啊，我已拿了好几个奖杯了。”

泰利：“杰斯，要好好等着的是你，我一定会击败你！”

泰利·波格　TERRY BOGARD

地狱神拳	↓ ↙ ← ＋A 或 C
地狱神火	↓ ↘ → ＋A 或 C
爆裂弹	↓ ↙ ← ＋B 或 D
火箭突	→ ↓ ↘ ＋A 或 C
灌篮强击	→ ↓ ↘ ＋B 或 D
★能量喷泉	↓ ↙ ← ↙ → ＋A 或 C

安迪·波格　ANDY BOGARD

飞翔拳	↓ ↙ ← ＋A 或 C
斩影拳	↙ → ＋A 或 C
我弹幸	斩影拳击中时↓ ↘ → ＋A 或 C
升龙弹	→ ↓ ↘ ＋A 或 C
空破弹	← ↙ ↓ ↘ → ＋B 或 D
击壁背水掌	接近时← ↙ ↓ ↘ → ＋A 或 C
幻影不知火	空中↓ ↘ → ＋B 或 D
幻影不知火下颚	幻影不知火着地中 A 或 C
幻影不知火上颚	幻影不知火着地中 B 或 D
★超裂破弹	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → ＋B 或 D

东丈　JOE HIGASHI

旋风破	← ↙ ↓ ↘ → ＋A 或 C



爆裂钩拳	爆裂拳中↓ ↘ → +A 或 C
猛虎踢	→ ↓ ↘ +B 或 D
疾风踢	← ↙ ↓ ↘ → +B 或 D
黄金弧光斩	↓ ↙ ← +B 或 D
★超龙卷旋风	↓ ↘ → ↓ ↘ → +A 或 C

龙虎队



极限流道场，坂崎琢磨紧急召见儿女坂崎獠、坂崎百合和徒弟罗伯特·嘉西亚。坂崎琢磨郑重宣布极限流将再度参加格斗之王大会，但由于自己在上届大会后宣布引退，故决定让坂崎百合代替自己参赛。百合原先仍想与京、不知火舞组成女子格斗家参赛，但父亲坚持只让她代表极限流参赛，否则将被逐出极限流。碍于父亲的压力，百合只得与獠、罗伯特组成龙虎队参加'96 格斗之王大会。

坂崎獠　RYO SAKAZAKI

虎煌拳	↓ ↘ → +A 或 C
虎咆	→ ↓ ↘ +A 或 C
飞燕疾风脚	→ ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D
极限流连舞拳	接近时← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C
猛虎雷神刚	↓ ↙ ← +A 或 C
★龙虎乱舞	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C
★霸王翔吼拳	→ ← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C

罗伯特·嘉西亚　ROBERT GARCIA

龙击拳	↓ ↘ → +A 或 C
龙牙	→ ↓ ↘ +A 或 C
飞燕旋风脚	→ ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D
飞燕龙神脚	空中 ↓ ↙ ← +B 或 D
极限流连舞脚	接近时 ← ↙ ↓ ↘ → +D
★龙虎乱舞	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C
★霸王翔吼拳	→ ← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C

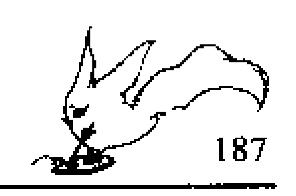
坂崎百合　YURI SAKAZAKI

虎煌拳	↓ ↘ → +A 或 C
空牙	→ ↓ ↘ +A 或 C
里空牙	空牙(强)着地时 → ↓ ↘ + A 或 C
雷煌拳	↓ ↘ → +B 或 D
百烈打	接近时 → ↘ ↓ ↙ ← + A
前冲百烈打	→ ↘ ↓ ↙ ← +C
飞燕疾风拳	↓ ↙ ← +A 或 C
飞燕旋风脚	↓ ↙ ← +B 或 D
★飞燕凤凰脚	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D
★霸王翔吼拳	→ ← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C

新·怒队



指挥官哈迪伦向拉尔夫、克拉克布置这次参加'96 格斗之王大会的任务——监视首领队的三个黑道人物并查明此次幕后操纵者的阴谋。同时哈迪伦说明



这次他将因负责总指挥而无法脱身参加比赛。为了保持怒队阵容的完整，哈迪伦令亲手培养的女战士莉安娜代替自己参赛……

莉安娜　LEONA

月影斩	↓蓄力↑ +A 或 C
绚丽军刀	←蓄力→ +B 或 D
X 破击	↓蓄力↑ +B 或 D
闪裂破	←蓄力→ +A 或 C
★胜利劈杀	空中↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C

拉尔夫　RALF

火神拳	A 或 C 连按
格林攻击	←蓄力→ +A 或 C
急降下爆弹拳	↓蓄力↑ (空中↓ ↘ →)+A 或 C
超级背摔	接近时← ↙ ↓ ↘ → +D
拉尔夫大踢	←蓄力→ +B 或 D
★火神连舞拳	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C
★马上火神拳	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D

克拉克　CLARK

火神拳	A 或 C 连按
旋转投	← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C
超级背摔	接近时← ↙ ↓ ↘ → +D
燃烧弹	→ ↓ ↘ +A 或 C
爆击	← ↙ ↓ ↘ → +B
闪电肘	指令投中↓ ↘ → +A 或 C
★终极大背摔	接近时→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +C

超能力战士队



由于此次格斗之王大会的宣传声势空前浩大，在深山中潜心修炼的麻宫雅典娜和椎拳崇几乎与师父镇元斋同时获得了'96 格斗之王大会即将举办的消息。为了从实战中提高自己的实力，镇元斋、雅典娜、拳崇一致决定不论此次大会是否有阴谋也要组队参赛，但镇元斋似乎隐约预感有些不祥……

麻宫雅典娜　ATHENA ASAMIYA

超能球	↓ ↙ ← +A 或 C
凤凰矢	空中↓ ↙ ← +A 或 C
超能反射	→ ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D
超能剑	→ ↓ ↘ +A 或 C
空中超能剑	空中→ ↓ ↘ +A 或 C
超能传送	↓ → ↘ +B 或 D
★闪光水晶击	← → ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C
★水晶射	闪光水晶击中↓ ↙ ← +A 或 C
★空中闪光水晶击	空中← → ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C
★空中水晶射	空中闪光水晶击中↓ ↙ ←+A 或 C

椎拳崇　SHIN KENSU

超球弹	↓ ↙ ← +A 或 C
龙颚碎	← ↓ ↙ +B 或 D
龙连牙·地龙	← ↙ ↓ ↘ → +A



龙连牙·天龙	← ↙ ↓ ↘ → + C
龙爪击	空中↓ ↙ ← + A 或 C
★神龙凄煌裂脚	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + B
★神龙天舞脚	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← + D

镇元斋 CHIN GENZAI

瓢箪击	↓ ↙ ← + A 或 C
柳磷蓬莱	→ ↓ ↘ + A 或 C
回转空突拳	← ↙ ↓ ↘ → + B 或 D
	醉管卷翁中→ + B 或 D
	望月醉中← ↙ ↓ ↘ → + B 或 D
醉管卷翁	↓ ↘ → + A 或 C
蝶袭鲮鱼	醉管卷翁中→ + A 或 C
望月醉	↓ ↙ ← + B 或 D
龙蛇反蹦	望月醉中↑ + B
鲤鱼反蹦	望月醉中↑ + D
★轰栏炎炮	↓ ↘ → ↓ ↘ → + A 或 C

新·女子格斗家队

由于父亲的压力，百合不得不离开心爱的女子格斗家队。而京的弟弟刚从一场车祸中幸免于难，京为了多陪伴唯一的亲人，也决定放弃参赛。眼看着女子格斗家队无法再次组队，不知火舞不禁黯然神伤。正当不知火舞心灰意冷地收拾行装



准备返回日本时，一名身着和服的女子莫名其妙地向她发动了攻击。一番交手之后，京出现了。原来京的弟弟深知姐姐心中所想，不愿姐姐失魂落魄地陪伴他，而只想看着姐姐奋战到底。为了弟弟，也为了自己，京决定再度参赛。而那位奇怪的攻击者就是京找来代替百合的女子格斗家——藤堂香澄。于是新的一支女子格斗家队诞生了，但藤堂香澄是否能填补百合的空缺呢？

藤堂香澄　KASUMI TODOH

降破	↓ ↘ → ＋A 或 C
空中降破	跳跃中↓ ↘ → ＋A 或 C
白山桃	↓ ↙ ← ＋A 或 C
灭身无投	← ↙ ↓ ↘ → ＋B
杀掌阴蹴	← ↙ ↓ ↘ → ＋D
龙卷枪打	接近时← ↙ ↓ ↘ → ＋C
★超降破	↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋A 或 C

不知火舞　MAI SHIRANUI

花蝶扇	↓ ↘ → ＋A 或 C
龙炎舞	↓ ↙ ← ＋A 或 C
飞翔龙炎阵	→ ↓ ↘ ＋B 或 D
必杀忍蜂	← ↙ ↓ ↘ → ＋B 或 D
飞鼠之舞	→ ↘ ↓ ↙ ← ＋A 或 C
★超必杀忍蜂	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → ＋B 或 D

京　KING

烈蹴弹	↓ ↘ → ＋B 或 D
双烈蹴弹	↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋B 或 D
乱翔脚	→ ↓ ↘ ＋B 或 D



旋风踢	→ ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D
玫瑰拳	→ ↓ ↘ +A 或 C
幻影踢	← ↙ ↓ ↘ → +B 或 D
★幻影之舞	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D

金队



陈国汉与蔡宝奇在金家藩的严格监督下进行着日复一日的艰苦修炼，用金家藩的话来说是为了让他们两人通过修炼来改好。在修炼中，两人常因忍受不了艰苦而大发牢骚，但每当金家藩亲临时，两人就只好乖乖地修炼了。这天，金家藩在晚饭时宣布已报名参加了'96 格斗之王大会，同时提出若在此次大会中获胜的话，即可证明陈、蔡两人已完全改造好了。为了重获自由，陈国汉和蔡宝奇立即积极地投入赛前的特训中……

金家藩　KIM KAP HWAN

飞燕斩	↓蓄力↑ +B 或 D
半月斩	↓ ↙ ← +B 或 D
飞翔脚	空中↓ ↘ → +B 或 D
流星落	←蓄力→ +B 或 D
空砂尘	↓蓄力↑ +A 或 C
★凤凰脚	↓ ↙ ← ↙ ← +B 或 D
★空中凤凰脚	空中↓ ↙ ← ↙ ← +B 或 D

陈国汉　CHAN KOE HAN

铁球粉碎击	←蓄力→ +A
铁球大回转	A 或 C 连按
铁球飞燕拳	↓蓄力↑ +B 或 D
大破坏抛	接近时→ ↘ ↓ ↙ ← → +C
★铁球大暴走	↓ ↘ → ↘ ↓ ↙ ← → +A 或 C

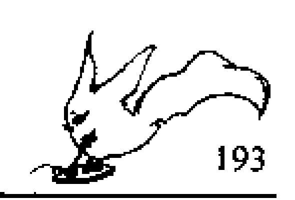
蔡宝奇　CHOI BOUN GE

龙卷疾风斩	↓蓄力↑ +A 或 C
飞翔空裂斩	↓蓄力↑ +B 或 D
飞翔脚	空中↓ ↘ → +B 或 D
旋风飞猿刺突	←蓄力→ +B 或 D
疾走飞翔斩	←蓄力→ +A 或 C
★超绝龙卷真空斩	→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C

八神队

作为草薙家的宿敌，八神庵至今仍为在'95 格斗之王大会中没能除掉草薙京而耿耿于怀。正当'96 格斗之王大会即将开幕之际，胡高的两名前任秘书——美卓与维丝找到八神庵，要求与他组队参赛。虽然八神庵知道她们一定别有用心，但为了除掉草薙京他也不管那么多了。与八神庵约定组队后，美卓向神秘的上司报告：一切按照计划进行……





八神庵 IORI YAGAMI

百式·焚鬼炎	→ ↓ ↘ +A 或 C
二百十二式·琴月阴	→ ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D
百二十七式·葵花	↓ ↙ ← +A 或 C（连续按 3 次）
屑风	接近时← ↙ ↓ ↘ → +C
百八式·驱暗炎	↓ ↘ → +A 或 C
★禁千二百十一式·八稚女	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C

美卓 MATURE

死降	↓ ↙ ← +A 或 C（连续按 3 次）
重金属屠杀	↓ ↙ ← +B 或 D
死亡召唤	→ ↓ ↘ +A 或 C
幻觉之手	← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C
★天国风暴	↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → +B 或 D

维丝 VICE

极限之舞	↓ ↙ ← +B 或 D
空中斩	跳跃中↓ ↙ ← +B 或 D
速超手	接近时→ ↘ ↓ ↙ ← → +C
幻觉之手	← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C
★负面增长	接近时→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← +C

BOSS 队

'96 格斗之王大会的举办，使各有目的的黑社会三大巨头聚集在一起组成了首领队。MR.BIG 想通过这次大会进一步扩大自己的势力，华夫根·占拉撒企图进占正常社会，而杰斯·侯活则有更为险恶的用心……

杰斯·侯活 GEESE HOWARD

裂风拳	↓ ↘ → +A
双裂风拳	↓ ↘ → +C
疾风拳	空中↓ ↙ ← +A或C
上段近身投	← ↙ ↓ ↘ → +B
中段近身投	← ↙ ↓ ↘ → +D
邪影拳	→ ↘ ↓ ↙ ← +A或C
飞翔日轮斩	→ ↓ ↘ +A或C
★斗气风暴	↙ → ↘ ↓ ↙ ← ↘ +A或C





华夫根·古拉撒　WOLFGANG KRAUSER

上段极乐波	↓ ↙ ← +A 或 C
中段极乐波	↓ ↙ ← +B 或 D
战斧踢	↓ ↘ → +B 或 D
凯撒踢	→ ↓ ↘ +B 或 D
凯撒波涛踢	← ↙ ↓ ↘ → +B 或 D
凯撒击破	接近时→ ↘ ↓ ↙ ← → +C
★凯撒冲击波	→ ← ↙ ↓ ↘ → +A 或 C

MR.BIG

大地烈火	↓ ↘ → +A 或 C
俯冲突	→ ↘ ↓ ↙ ← +A 或 C
飞旋矛舞	→ ↘ ↓ ↙ ← +B 或 D
疯狂鼓击	A 或 C 连按
加州烈日	→ ↓ ↘ +A 或 C
★霸王冲击波	↓ ↘ → ↓ ↘ → +A 或 C

火焰之纹章Ⅱ

圣战的系谱



尤古多拉大陆十二圣战士之传说

记忆中的遥远时代，
暗之魔王统治着世上的一切，
整个世界处于恶梦之中，
人们终日唉声叹气，
连天空也变得暗淡无光。
十二名来自天上的圣战士，
与邪恶的黑暗开战，
光明在呼唤、邪魔在燃烧，
希望终于再度出现。
而如今，
无数的白昼与黑夜已流逝，
所有一切已成为遥远的传说。

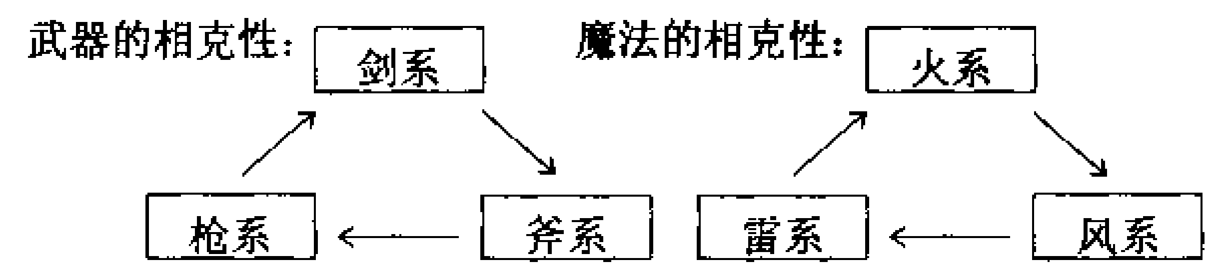


第一篇　基础知识篇

关于战斗系统

攻击范围与攻击力

请注意人物移动时外圈的黄色范围，这是角色所持武器的攻击范围。仔细观察自军和敌军的移动、攻击范围，对于战略部署相当重要。利用武器的相克性，灵活运用直接攻击、间接攻击对付各种敌人。



攻击力计算式：

武器攻击力=力＋武器的威力

损害值=武器攻击力－对方的防御力　（通常攻击时）

损害值=武器攻击力×2－对方的防御力　（必杀一击时）

魔法攻击力=魔力＋魔法书的威力

损害值=魔法攻击力－对方的魔防力　（通常攻击时）

损害值=魔法攻击力×2－对方的魔防力　（必杀一击时）

骑兵的再移动

骑兵的特性是在移动力未用尽时能够攻击后再移动。在攻击完成后仍可变更所持武器，如何运用骑兵强大的机动性是今后作战的关键。



城的制压

在击倒敌城的首领后，要使故事情节发展下去，就必须让主角制压敌城。换言之，每一章的目的即是将所有的敌城制压。当然，灵活地运用“制压”，即消灭敌城的 BOSS 后不要急于制压敌城，利用这个间隙可使部队得以充分的休整，以保持良好的战斗力。注意，若我军的本城被敌军制压就只有 GAME OVER 了。

升级与转职

我军同伴通过战斗和使用“杖”都可获得经验值。经验值满 100 升级即 LEVEL UP，同时此人的各项能力值上升。LEVEL 达到 20 后可在本城中转职，转职后能力将有大幅度的提升。转职后，LEVEL 的极限为 30。

攻击经验值计算式：

与敌人发生战斗的情况下，

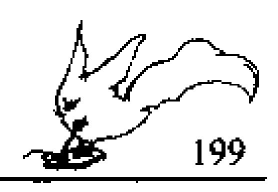
经验值=对方的等级－自己的等级＋10

将敌人击倒的情况下，

经验值=(对方的等级－自己的等级)×2＋30

使用杖获得的经验值如下：

ライブの杖	15	リターンの杖	35
リライブの杖	20	ワープの杖	60
リブローの杖	35	レスキューの杖	85
リカバーの杖	25	サイレスの杖	100
リザーブの杖	85	スリープの杖	100
バルキリーの杖	100	レストの杖	60



地形效果

同其他战略游戏一样，地形效果对战斗的影响不可忽视。地形直接影响被攻击者的回避率。

村	城	教会	平地	道	桥	河
+20	+30	0	0	-10	-10	-10
海	沙地	沙漠	雪原	树林	森林	山
-30	0	-10	0	+20	+40	+30

*教会、城可恢复 HP 。

金钱

由于所有的武器都是会损耗的，必须准备足够的金钱修理损耗的武器才能保持战斗力。超级武器的修理费用十分昂贵，合理地分配各人的资金至关重要！同伴之间的资金不能随意调拨，只有关系密切的伙伴才能互相调拨。当盗贼迪尤加入后，他能够将自己的金钱调拨给其他所有的伙伴。

斗技场

斗技场是获取金钱和经验值的绝佳场所。从第一章开始，斗技场在城中出现，只要勤储存会有所获的。在一章完成之前，如不满意伙伴们的段位还可再去斗技场中拼杀一番。即使输了只剩 1 格 HP ，在下一章开始时也会自动全部恢复。

关于会话

会话是整个游戏的重要组成部分，也是此游戏的最大魅力所在！每当重要剧情发生，如制压敌城、新伙伴加入等，请密切注意一览表（ユニット）中的会话一栏，它会提示有哪些伙伴可以

会话。游戏中的会话主要有以下几种：

1.与故事情节相关的会话，无特殊作用。

2.可获得武器或道具的会话，传说中的圣武器基本都是通过会话获得的。

3.提高能力的会话。主要发生于关系亲密的伙伴之间，会话后各项能力数值会有所提高。

4.恋之会话。通过恋之会话增加好感，并最终确立恋爱关系。上半部恋爱关系的确立将直接影响下半部登场人物的设定，孩子当然该由父母决定。

5.使敌人加入我军的会话。当然，并非任何敌人都可通过会话加入，必须特定的伙伴与特定的敌人会话才能使之加入。由于此类会话没有提示，而且需要特定的人才能完成，因此会有些难度。下面介绍一些诀窍。首先，可能加入的敌人总是看上去比较顺眼，而且不携带任何可缴获的物品。其次，令我方中与之有关系的人同他会话（我方中头发与对方颜色相同的往往是正确人选），即有可能令之加入我军。

关于恋爱

1.会话是增加好感、确立恋爱关系的必要手段，请密切注意恋之会话。

2.在城中的占卜屋中可以得知各人恋爱的发展程度。

3.恋人或夫妻相邻作战会大大提高必杀一击的发生率，爱的力量不可估量。

4.第 6 章开始，圣战士们的第二代登场。他们不但继承父母的武器与特技，而且他们本身的能力也会因父母的能力不同而有所差异。

特技

大盾	战斗	敌武器攻击、魔法攻击完全无效，拥有者的等级决定发生概率。
怒	战斗	HP 一半以下时使用必杀一击。
追击	战斗	素早比对方高时可再攻击，与武器重量有关。
连续	战斗	连续攻击，拥有者的素早值决定发生概率。
盗窃	战斗	战斗中将对方的金钱全部盗走。
舞蹈	一般	上下左右相邻的四人可再行动。
神助	一般	对 3 格以内的己方伙伴有 10%的支援效果，命中率和回避率上升。
见切	战斗	完全回避必杀攻击、特殊剑、特技攻击。
祈	一般	HP10 以下，回避率上升。
必杀	战斗	通常攻击 2 倍，拥有者的技值决定发生概率。
伏击	战斗	HP一半以下时，抢先发起攻击。
突击	战斗	素早比对方高时继续一轮攻击，与武器重量有关。
流星剑	特殊剑	5 回连续攻击，拥有者的技值决定发生概率。
月光剑	特殊剑	令对方防御力无效，拥有者的技值决定发生概率。
太阳剑	特殊剑	将对方损失的 HP 回复自己的 HP，拥有者的技值决定发生概率。
生命	一般	每回合 HP5~10 回复。
精英	一般	获得 2 倍经验值，最高上限 100 。
值切	一般	买或修理物品只付一半的钱。



第二篇　人物篇

希克尔多（シグルド）

游戏上半部的主人公。古兰贝尔王国シアルフィ公国的年轻继承人。十二圣战士之一，出色的青年。

转职前			
转职后	圣骑士	追击	9
	剑…☆　枪…B		

诺伊休（ノイッシュ）

希克尔多的骑士家臣，极具骑士精神，拥有“必杀”特技。

转职前	骑士	必杀　突击	8
	剑…B　枪…C		
转职后	骑士长	必杀　突击	9
	剑…B　枪…B		

阿莱库（アレク）

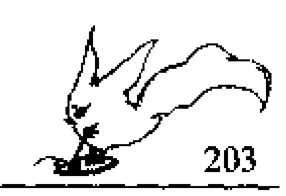
希克尔多的骑士家臣，与诺伊休是好友，回避较出色。

转职前	骑士	追击　见切	8
	剑…B　枪…C		
转职后	骑士长	追击　见切	9
	剑…B　枪…B		

阿达（アーダン）

希克尔多的战士部下，防御出色，是守城的最佳人选。

转职前	重铠战士	伏击	5
	剑…B		
转职后	铁甲将军	伏击　大盾	5
	剑…A　枪…A　斧…B　弓…B		



阿赛尔（アゼル）

ヴュルトマー公国的二公子，擅长火系魔法的年轻魔法使。见艾蒂发生危险，与好友雷库斯一起前来援助，此人拥有强大的魔法力。转职后具有强大的移动力后更是如虎添翼。

转职前	魔法师	追击	5
	火…B　雷…C　风…C		
转职后	魔法骑士	追击	9
	剑…B　火…A　雷…B　风…B		

雷库斯（レックス）

ドズル公国的二公子，擅长使用斧，是阿赛尔的亲密好友

转职前	斧骑士	伏击　精英	8
	斧…A		
转职后	大骑士	伏击　精英	9
	斧…A		

高安（キュアン）

雷斯塔王国的王子，希克尔多的同窗好友。十二圣战士之一的枪骑士，是使用枪的好手。

转职前			
转职后	枪骑士	连续	9
	枪…☆		

法伊恩（フィン）

高安的忠实家臣，很有潜力的枪骑兵。

转职前	矛骑士	追击　祈	8
	枪…B		
转职后	枪骑士	追击　祈	9
	枪…A		



艾思琳（エスルン）

希克尔多的妹妹，高安的妻子。为了帮助兄长，夫妇俩共同参战。是具有恢复能力和高度机动性的重要角色。

转职前	修女	必杀	8
	剑…A　杖…C		
转职后	骑士长	必杀	9
	剑…A　枪…C　杖…C		

米德尔（ミデェール）

艾蒂的侍卫，具备高度机动性的弓骑士。

转职前	弓骑士	追击　突击	8
	弓…B		
转职后	弩骑士	追击　突击	9
	弓…A		

艾蒂（エーディン）

ユングヴィ公国的继承人，擅长恢复系魔法。她的美貌吸引了众多希克尔多军的男性战士。

转职前	司祭		5
	杖…B		
转职后	大司祭	追击　突击	5
	杖…A　火…C　雷…C　风…C		

迪尤（デュー）

和艾蒂一同逃出牢笼的少年盗贼，拥有“盗窃”的特殊技能，可在战斗中窃得对方所持金钱。

转职前	盗贼	太阳剑　值切/盗窃	6
	剑…C		
转职后	盗贼战士	太阳剑　值切/盗窃　追击	7
	剑…A		



阿伊拉（アイラ）

伊扎库王国的王女，希克尔多救出了她的弟弟后加入。她的剑技出神入化，具有极强的攻击力。

转职前	剑斗士	见切　流星剑/追击	6
	剑… A		
转职后	剑斗家	见切　流星剑/追击　连续	6
	剑… A		

嘉穆卡（ジャムカ）

佩鲁达（ヴェルダン）王国的三王子，反对兄长胡作非为的正义青年。帮助艾蒂逃出虎口，是为数不多的强力弓兵。

转职前	弩战士	连续　突击/追击	6
	弓… A		
转职后	狙击手	连续　突击/追击	6
	弓… A		

黛娅多拉（ディアドラ）

居住在精灵之森的谜之少女，后成为希克尔多的妻子。拥有强力攻击魔法，而且具有封印敌魔法的能力。

转职前	巫术师	见切	5
	杖… B　光…☆		
转职后			

霍利（ホリン）

埋没于斗技场的剑斗士，连胜七场后，即可使之加入。

转职前	剑斗士	月光剑/追击	6
	剑… A		
转职后	丛林战士	月光剑/追击	6
	剑… A		

雷文（レヴィン）

西拉及亚王国的王子。十二圣战士之一的风使，擅长使用风魔法。

<table>
<tr><td rowspan="2">转职前</td><td>翼战士</td><td>连续　必杀</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="3">火…C　雷…C　风…☆　光…C</td></tr>
<tr><td rowspan="2">转职后</td><td>风使</td><td>连续　必杀</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="3">杖…B　火…B　雷…B　风…☆　光…B</td></tr>
</table>

希尔比娅（シルヴィア）

擅长舞蹈的女孩，虽然毫无攻击力，但她的舞蹈往往能左右战局的发展。

<table>
<tr><td rowspan="2">转职前</td><td>舞蹈家</td><td>连续　祈/舞蹈</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="3">剑…C</td></tr>
<tr><td rowspan="2">转职后</td><td></td><td></td><td></td></tr>
<tr><td colspan="3"></td></tr>
</table>

贝奥瓦鲁夫（ベオウルフ）

阿古斯托利亚的佣兵，10000G 即可使之加入。

<table>
<tr><td rowspan="2">转职前</td><td>自由骑士</td><td>追击　突击</td><td>8</td></tr>
<tr><td colspan="3">剑…B</td></tr>
<tr><td rowspan="2">转职后</td><td>从林骑士</td><td>追击　突击/连续</td><td>9</td></tr>
<tr><td colspan="3">剑…A</td></tr>
</table>

拉珂希丝（ラクシス）

诺戴恩王埃路托夏恩的妹妹，拥有恢复系魔法，亦是周围男性所关注的焦点。

<table>
<tr><td rowspan="2">转职前</td><td>公主</td><td>神助</td><td>6</td></tr>
<tr><td colspan="3">剑…A　杖…C</td></tr>
<tr><td rowspan="2">转职后</td><td>骑士统帅</td><td>神助/追击</td><td>9</td></tr>
<tr><td colspan="3">剑、枪、斧、弓、杖、火、雷、风…A　光…C</td></tr>
</table>



菲莉（フュリー）

西拉及亚王国著名的天马四骑士之一。由于飞行不受地形限制，是一个值得培养的特殊角色。

转职前	飞马骑士	追击	8
	剑…B 枪…B		
转职后	猎鹰骑士	追击/连续	8
	剑…A 枪…A 杖…C		

布里妮德（ブリギッド）

艾蒂的姐姐，使用圣弓。

转职前			
转职后	狙击手	追击	6
	弓…☆		

荻尔迪（ティルテュ）

不与父亲同流合污的热情女孩。出身于魔法世家，擅长雷系魔法。

转职前	雷魔法师	怒	5
	雷…A		
转职后	魔法战士	怒/连续	6
	剑…C 杖…B 火…B 雷…A 风…B		

库劳德（クロード）

エッダ公国的继承者，常常深思的青年。拥有圣杖，回复能力极强。

转职前			
转职后	大司祭		5
	杖…☆ 火…C 雷…C 风…C		

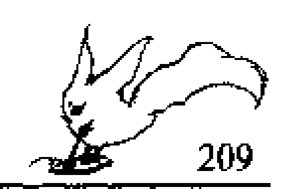


第三篇　完全攻略篇

尤古多拉大陆史

001 年　古兰王国建国于尤恩河之西
230 年　共和制实行
310 年　领土扩大、繁荣时代
440 年　大司教伽雷以暗黑神降临为名成立了罗普特教团
447 年　十二魔将之乱、古兰共和国灭亡
448 年　罗普特帝国成立、伽雷司教登上帝位
449 年　牺牲者 10 万余人的大肃清
452 年　将大量儿童投入火中作为祭礼献给暗黑神
453 年　又一次数万人的虐杀
535 年　原共和国皇族起兵反对帝国
611 年　各地自由解放运动兴起
632 年　十二圣战士诞生
633 年　圣战开始
648 年　罗普特帝国灭亡
　　　　十二圣战士分别建立了古兰贝尔七公国和周边五王国
649 年　古兰贝尔王国成立
757 年　古兰贝尔王国军主力远征东方之国伊扎库
　　　　尤古多拉大陆的动乱开始……





序章　圣骑士诞生

古兰贝尔王国（グランベル）位于尤古多拉大陆（ユグドラル）的中央位置。757年，王国军的主力远征东方之国——伊扎库王国（イザーク），国内兵力空虚。此时，邻国佩鲁达王国（ヴェルダン）的军队突然越过国境线，侵入古兰贝尔王国。王国边境附近的ユングヴィ公国失守，公女艾蒂（エーディン）及其部下不幸被俘。艾蒂的同年好友，シアルフィ公国的希克尔多（シグルド）得知消息后，立即带领部下火速前往营救公女等人。

首先登场的是主角希克尔多及其部下骑士诺伊休（ノイッシュ）、骑士阿莱库（アレク）、战士阿达（アーダン）。两个骑士家臣要充分发挥骑兵机动性较高的优势。战士阿达的机动性虽不高，但防御力和攻击力都不错，是守卫城市的最佳人选。注意，本城一定要有人防守，否则一旦被敌人偷袭成功，就只有 GAME OVER 了。

利用高度的机动性迅速救援村庄，将袭击村庄的强盗击毙。救下村庄后，别忘了到村子里与村民谈话，这样不仅可以获得情报，还可得到必不可少的军费。若村庄完好无损，可获 5000G，强盗每一回合的破坏将减少 500G。在有的村庄中还会有重要道具和武器，若村庄被完全破坏就得不到了。

第二回合，援军魔法师阿赛尔（アゼル）和好友斧骑士雷库斯（レックス）登场。阿赛尔擅长火系魔法，魔法力增长迅速，是个有用的伙伴，只是机动性不高，但转职后即可解决此问题。他对艾蒂早有倾慕之心。斧骑士雷库斯极有正义感，具有“精英”的特技，有时可获得双倍的经验值而成长迅速，各项能力均不错，可以冲在最前方抵挡敌人攻击。

第三回合，雷斯塔王国（レンスター）的王子高安（キュアン）和妻子艾思琳（エスリン）带着部下枪骑兵法伊恩（フィン）

赶来援助。高安王子与主角是士官学校的好友，也是主角的妹夫。他是十二圣战士之一的“枪骑士”，是除主角外攻击力最强的了。艾思琳是主角的亲妹妹，她擅长用生命之杖（ライブの杖）为同伴恢复 HP，是个不可缺少的重要角色。

解决了ユングヴィ城的 BOSS，希克尔多至城门用“せいあつ”进行制压后，即救出了公女的部下——弓骑士米德尔（ミデェール）。米德尔的攻击力虽不高，但素早上很有优势，是间接攻击的专家。他也在暗恋着公女艾蒂。制压后的城市为我方所属，我方成员可进入该城修理武器等。

ユングヴィ城被希克尔多军收复后，佩鲁达王国随即又派出了大批的援军，注意保持部队的队形。此时，阿赛尔的异母哥哥阿鲁毕斯（アルヴィス）登场。他是古兰贝尔王国的近卫军指挥官，希克尔多与他会话后可得到威力巨大的“银之剑”（ぎんの剑）。在ユングヴィ城左下方的村庄里还可得到“速之戒指”（スピードリング，素早+5）。

エバンス城制压后，希克尔多获得了“圣骑士”的封号。

会话

	对　象	时　期	内　容
1	アゼル⇨シグルド	2回合以后	—
2	レックス⇨シグルド	2回合以后	—
3	キュアン⇨シグルド	3回合以后	—
4	エスリン⇨シグルド	3回合以后	—
5	シグルド⇔アルヴィス	ユングヴィ城制压后	获得银之剑

隐藏事件 1

让米德尔挑战序章最后的首领，会先出现隐藏的对话。



第一章　精灵之森的少女

希克尔多一行制压了エバンス城后，佩鲁达王国的大王子ガンドルフ挟持着公女退到了自己的老窝マーファヘ城。为了救出公女，希克尔多决定再向虎山行。

阿古斯托利亚（アグストリア）诸国联合诺戴恩王国（ノディオン）的年轻国王埃路托夏恩（エルトシャン）来访。他是十二圣战士之一的“黑骑士”，亦是希克尔多的同窗好友。他答应帮希克尔多镇守北部边境，这样希克尔多就可放心地深入敌穴了。此时，希克尔多内心隐约感觉到佩鲁达王国后面有暗黑教团飘忽的阴影。

在佩鲁达王国二王子嘉穆卡（ジャムカ）的帮助下，公女和性格开朗的盗贼迪尤（デユー）侥幸逃出了敌城。从第2回合起，就让他们尽快与希克尔多军主力会合。

高安王子和家臣法伊恩的会话，可使法伊恩的能力上升，STR+1 、 SKL+1 、 DEF+1 。敌军第一梯队的首领キンボイス使用的“手斧”（ておの）可缴获，雷库斯装备上后就具备了间接攻击的能力。

公女艾蒂作为司祭，恢复系的魔法一流，而且是阿赛尔和米德尔的暗恋对象。在本章中，阿赛尔和米德尔都可向艾蒂表示爱意。但如果阿赛尔说了，米德尔就无法开口了；若米德尔说了，阿赛尔也就无话了。也许他们是考虑到了战友间的友谊吧。盗贼迪尤的攻击力虽低得可怜，但他的偷窃绝招能将对方的金钱全额盗走，而且只有他可以将自己的钱转给希克尔多军中的任一人。他可是解决经济问题的关键人物啊。

艾蒂和主力部队会合后，与艾思琳会话，艾思琳可得到“指引之杖”（リターンの杖）。使用指引之杖可将同伴瞬间送回本城。

在进攻ジェノア城的时候，会遇到一个神秘的敌人——剑士阿伊拉（アイラ）。她原是伊扎库的王族，由于弟弟被劫持作为人质，她被迫帮助敌军守卫ジェノア城。只要绕开她，迅速制压ジェノア城，救出人质，再让希克尔多与之会话，即可使之加入我军。阿伊拉的特技“流星剑”威力巨大，可连续五刀攻击敌人。

制压了ジェノア城后，盗贼迪尤与艾蒂的会话可使艾蒂获得“传送之杖”（ワープの杖）。它的作用是将同伴瞬间传送到己方的任一城市，包括本城。

将マーファ城的首领ガンドルフ击倒后，即可获得“技之戒指”（スキルリング，技+1）。在マーファ城中，希克尔多遇到了一个非常漂亮的少女，从长老的口中得知她就是居住在“精灵之森”的神秘少女。制压了マーファ城后，希克尔多一行开始向佩鲁达王国的腹地佩鲁达城（ヴェルダン）进发，要到达佩鲁达城必须穿过一片名为“精灵之森”的森林。在森林中，希克尔多军的主力兵种——骑兵的行动会因地形限制而极其缓慢。而此时，曾经帮助过艾蒂的佩鲁达国三王子嘉穆卡由于父王难违，带着大批部队出城阻击希克尔多军。解决了几个挡路的小喽罗后，千万不要与嘉穆卡接战，艾蒂可说服他加入。希克尔多军又多了一名优秀的弩战士，嘉穆卡装备着威力强大的武器——キラーボウ，必杀一击的出现频率极高。当然，他也是艾蒂的爱慕者，否则怎么那么容易加入呢？

在精灵之森的深处，希克尔多再次遇见了那个一见倾心的少女——黛娅多拉。她不仅容貌出众，而且精通攻击系魔法，传说她还具有解开魔王封印的能力，因此暗黑教团对她很感兴趣。

不出所料，暗黑教团的サンディマ乘机夺取了佩鲁达城，他拥有远距离攻击魔法“芬里尔”（フェンリル——Fenrir，北欧神话中似巨狼的海怪，为火神和巨人之女所生之子）。不要担心，黛娅多拉的“沉默之杖”（サイレスの杖）可封住サンディマ的



魔法 5 回合，在此期间一口气将他击倒，可缴获“魔之戒指”（マジツクリング，魔力+5）。

虚弱的佩鲁达国王バトゥ见到希克尔多羞愧难当，承认自己被暗黑教团所利用。在临死前，他告诉希克尔多暗黑教团正在想方设法让暗黑神复活。

会话

对象	时期	内容
1 キュアン⇨フィン	1 回合以后	フィン能力升
2 シグルド⇨エーディン	2 回合以后	—
3 アゼル⇨エーディン	2 回合以后	ミデエール说后不发生
4 ミデエール⇨エーディン	2 回合以后	アゼル说后不发生
5 エーディン⇨エスリン	2 回合以后	获得指引之杖
6 シグルド⇨アイラ	ジエノア城制压后	アイラ加入
7 デユ⇨エーディン	ジエノア城制压后	获得传送之杖
8 アイラ⇨キユアン	阿伊拉加入后	—
9 エーディン⇨ジヤマカ	嘉穆卡出现后	ジヤマカ加入

ITEM

名称	获得方法	备注
ておの	敌キンボイス	射程 2
スキルリング	敌ガンドルフ	技+5
リターンの杖	会话 5	将同伴送回本城
ワープの杖	会话 7	将同伴传送到我方城池
ゆうしゃの斧	半岛西端	2 回攻击
マジツクリング	敌サンディマ	魔力+5

隐藏事件 2

出精灵之森后，雷库斯向东（右）直走到半岛的尽头。雷库斯一不小心将铁斧掉入了湖中。正在不知所措的时候，出现了一个美丽的女子询问他掉入湖中的是金斧还是银斧。雷库斯回答说是铁斧，诚实使他获得了“勇者之斧”（ゆうしゃの斧，可2回攻击）。注意，若雷库斯已将铁斧卖掉，则该隐藏剧情不发生。

第二章　阿古斯托利亚的动乱

佩鲁达之战后，希克尔多和黛娅多拉正式结为了夫妻。阿古斯托利亚诸国联合是一个由四个城市国家组成的，希克尔多的好友埃路托夏恩就是其中一个城市国家诺戴恩王国的年轻国王。不久，阿古斯托利亚诸国联合发生了重大事件。诸国联合之王的儿子シャガール暗杀了父王，篡夺了王位，并开始策划侵略古兰贝尔王国。埃路托夏恩因为阻止这场战争而被投入了监狱。而此时，另一个城市国家ハイライン国乘此机会，准备进攻埃路托夏恩的诺戴恩王国。埃路托夏恩的妹妹拉珂希丝（ラケシス）向希克尔多求救，希克尔多为救出朋友向阿古斯托利亚进发。

在斗技场中，只要将对手全部打败，即会有一名为霍利（ホリン）的剑士加入。此人拥有威力强大的“月光剑”。

拉珂希丝正被困于诺戴恩城，只有三兄弟侍卫保护。三兄弟为 NPC，希克尔多必须尽快赶到诺戴恩城解围，三兄弟中任一个的阵亡都会不利以后的发展。与此同时，アンフォニー国的贼兵们也乘乱蜂拥至中央开拓村抢劫。在前往营救拉珂希丝的途中，黛娅多拉与艾思琳的会话，可使艾思琳获得具备间接攻击力的“光之剑”（ひかりの剑）。

将进攻诺戴恩城的敌军消灭后，从敌首领フィリップ的身上得到“银之枪”（ギンのやり，高安可装备）。诺戴恩城解围后，



希克尔多与拉珂希丝会话后，拉珂希丝即加入，随后全军立即急袭ハイライン城。由于中央开拓村西北角的村庄中有一个重要道具“值切りのうでわ”，装备此项物品的伙伴买东西只要一半的钱。要抢在贼兵完全破坏村庄前得到此物，必须在第 10 回合左右就制压ハイライン城。千万不要吝啬敌兵身上的经验值，尽快将 BOSS 干掉，否则煮熟的鸭子就飞了。盗贼迪尤与拉珂希丝的恋之会话后，拉珂希丝得到迪尤赠送的“盗贼之剑”（とうぞくの剑，具有“盗窃”技特效）。

制压了ハイライン城后，隐居在中央开拓村的吟游诗人雷文（ラヴィン）和舞蹈家希尔比娅（シルヴィア）出现，他们是中央开拓村的救星。先迅速营救西南的村庄，那儿有重要道具“值切りのうでわ”，在最北边的村子里还可获得“斩铁剑”（きんてつの剑，剑士可装备）。雷文其实是圣战士之一的风使，拥有强力的风魔法。希尔比娅的舞蹈则可使她身边已行动的伙伴再行动，如何运用希尔比娅的舞蹈是左右战局的关键。

高安与法伊恩的会话后，法伊恩高兴地接受了“勇者之枪”（ゆうしゃの枪）。

アンフォニー城的援军佣兵军团看似气势汹汹，其实除了ヴォルン稍有些实力外，其余的都不堪一击。佣兵的首领贝奥瓦鲁夫（ベオウルフ）更是只需 10000G 即可让他归顺。

眼看希克尔多军步步逼近自己的老巢，シャガール开始着慌了。匆忙中他调集了大批的部队，企图利用地形优势将希克尔多击败。同时用谎言欺骗了天马四骑士之一的菲莉（フュルー）。当吟游诗人雷文告诉菲莉事情的真相后，菲莉毅然加入了讨伐シャガール的行列。菲莉是前半部游戏中我军唯一不受地形限制的飞行系战士，值得好好培养。有了她的加入，希克尔多军更是如虎添翼了。

要到达シャガール的老窝——アグスティ城，必须先攻克マ

ツキリー城。在高地上敌军布置了四座远距离武器——掷枪车，必须把这些玩意儿解决掉。找几个防御力、回避率较高的伙伴从山后摸上去解决掷枪车，别忘了带上黛娅多拉。マッキリー城首领クレメント拥有催眠之杖（スリープの杖，缴获后黛娅多拉可装备），可使人昏睡 5 回合。黛娅多拉的沉默之杖可将之封住，这样其余人就可轻松地收拾掷枪车了。

アグスティ城守卫队队长ザイン拥有一"骑士死敌之枪"（ナイトキラー），对付骑士系的对手常常能一击毙命，一定要得到它哟。击败了ザイン后，最终首领シャガール毫无攻击力，基本一个回合即能解决。缴获的"复原之杖"（リブローの杖，艾蒂可装备）是件不错的道具，可为十格以内的同伴远距离加血。

解放アグスティ城后，救出了埃路托夏恩，平定了阿古斯托利亚的动乱。

会话

对　象	时　期	内　容
1 ディアドラ⇨エスリン	1 回合以后	获得光之剑
2 シグルド⇨ラケシス	1 回合以后	ラケシス加入
3 デユ⇨ラケシス	拉珂希丝加入后	获得盗贼之剑
4 キュアン⇨フィン	ハイライン城制压后	获得勇者之枪
5 シグルド⇨ベオウルフ	ハイライン城制压后	ベオウルフ加入
6 アレク⇨シルヴィア	アンフオニー城制压后	—
7 シルヴィア⇨シグルド	アンフオニー城制压后	—
8 ベオウルフ⇨ラケシス	アンフオニー城制压后	ラケシス能力上
9 レヴィン⇨フユリー	アンフオニー城制压后	フユリー加入
10 フユリー⇨シグルド	菲莉加入后	—

ITEM

名　称	获得方法	备　注
ひかりの剑	会话1	射程2同光魔法效果
とうぞくの剑	会话3	同“盗窃”技效果
ギンのやり	敌フイリップ	
リターンリング	敌エリオット	瞬间回到本城
バリアリング	敌ボルドー	魔防+5
ついげきリング	ハイライン城正北方的海滩尽头	同“追击”技效果
值切りのうでわ	西南方开拓村	买或修东西一半的费用
さんてつの剑	最北方开拓村	重甲系特效
ゆうしゃの枪	会话4	2回攻击
シールドリング	敌マクベス	防御力+5
スリープの杖	敌クレメント	10格以内敌数回合昏睡
ナイトキラー	敌ザイン	骑士系特效
リブローの杖	敌シャガール	10格以内同伴HP回复
ナイトリング	制压后	战斗后可再移动

隐藏事件3

战士阿达若走至ハイライン城正北方的海滩尽头，可得到一枚“追击戒指”（ついげきリング，与“追击”技同效）。

第三章　狮子王埃路托夏恩

战争结束后，处于完全混乱状态的阿古斯托利亚暂时由古兰贝尔王国军队管理。经过一年的时间，阿古斯托利亚的国民们开始不满被别的国家所统治。随着时间的推移，这种不满日益增长。终于，シャガール王利用人们的这种不满情绪再度起兵与古兰贝

尔王国开战。希克尔多的好友埃路托夏恩出于对祖国的忠心，不得不接受命令与希克尔多为敌（典型的愚忠）。阿古斯托利亚的大地在颤抖着，人们是否会因之而无辜地流血呢？

会话

	对　象	时　期	内　容
1	レックス⇨アイラ	1回合以后	获得ゆうしゃの剑 ホリン说后不发生
2	ホリン⇨アイラ	1回合以后	获得ゆうしゃの剑レックス说后不发生
3	ラケシス ⇨エルトシヤン	マディノ岩制压后	获得大地の剑エルトシヤン脱离战场
4	エスリン⇨キュアン	シルベ_ル岩制压后	获得ゲイボルグ
5	ミデェール ⇨ブリギッド	シルベール岩制压后	—
6	エーディン ⇨ブリギッド	シルベール岩制压后	获得イチイバル
7	クロード⇨シグルド	シルベール岩制压后	—

ITEM

名　称	获得方法	备　注
レストの杖	最东村庄	10格以内同伴状态恢复
クスリ	本城正南方村庄	力上升
いかずちの剑	敌ジャコバン	与B级雷魔法同效
つばめがえし	マディノ岩东南方村庄	对飞行系敌人特效
だいちの剑	会话3	吸收对手HP



ライブの杖	敌パピヨン	恢复 HP
クスリ	最西村庄	防御力上升
ぎんの大剑	敌シャガール	
レッグリング	敌ビサール	移动力+3
ゲイボルグ	会话 4	星级圣武器
イチイバル	会话 6	星级圣武器
かぜの剑	盗贼迪尤去塔下待机	与 B 级风 魔法同效
パワーリング	敌ドバール	力+5

隐藏事件 4

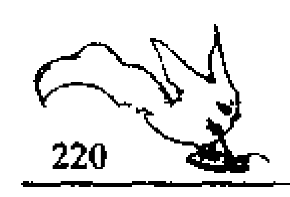
盗贼迪尤在塔下可发现风之剑。

第四章　空中之舞

在遥远的雪原之国西拉及亚（シラジア），マイオス公爵和ダッカー公爵为了获得更大的权力和利益，不顾人们的疾苦，悍然发动内战反叛女王ラーナ。希克尔多军中风使雷文的真实身份是西拉及亚国的王子，眼看祖国又要面临一场灾难，他恨不得立刻飞回西拉及亚。但由于自己一人势单力薄，他不得不向希克尔多求援。为了帮助一起出生入死的朋友，希克尔多不假思索地决定立即出击讨伐西拉及亚的叛军。

会话

对　　象	时　　期	内　容
1 ティルテュ⇨アゼル	1 回合以后	—
2 シグルド⇨クロード	1 回合以后	—
3 アゼル⇨エーディン	1 回合以后	两人恋爱关系确立 获得レスキューの杖



4	ジヤムカ⇨エーディン	1回合以后	两人恋爱关系确立获得ゆうしゃのゆみ
5	ミデェール⇨エーディン	1回合以后	两人恋爱关系确立获得ゆうしゃのゆみ
6	フユリー⇔シルヴィア	1回合以后	レヴィン未和别人恋爱，会话后レヴィン与シルヴィア恋爱关系确立
7	フユリー⇨レヴィン	シレジア城制压后	レヴィン未和别人恋爱，会话后レヴィン与フユリ一恋爱关系确立

ITEM

名　称	获得方法	备注
レスキューの杖	会话3	10格以内将同伴转移
ゆうしゃのゆみ	会话4	2回攻击，飞行系特效
フォルセティ	シレジア城制压后レヴィン进城	星级风魔法
まもりの剑	シルヴィア到トーヴェ城左方第二个村庄	防御力+7

隐藏事件5

舞蹈家希尔比娅到トーヴェ城左方的第二个村庄为受战争之苦的村民们跳舞，事后村民将“守护之剑”（まもりの剑，防御力+7）作为礼物送给希尔比娅，感谢她带来了欢乐。

第五章　命运之门

希克尔多一行平定了西拉及亚的动乱后，踏上了返回古兰贝尔王都的路途。在途中，没想到居然遭到了古兰贝尔军的攻击。原来，古兰贝尔王国中的ランゴバルト公爵和レプトール公爵一直对古兰贝尔皇族不怀好意，而对忠心皇族的希克尔多更是怀恨在心。这次，他们见希克尔多从西拉及亚回王都必经他们的领地，于是调遣了大量的部队，企图利用这次机会将希克尔多除掉，以削弱拥护皇族的力量。刚刚经历了战火的希克尔多军，再一次为正义而战。ランゴバルト公爵和レプトール公爵都是继承了神之血的圣战士，如今却为权力和利益而沦落，但是他们的力量依然强大。ランゴバルト公爵是圣斧战士，レプトール公爵则是擅长雷系魔法的魔法骑士。一场最终的大战即将拉开战幕。古兰历 760 年的早春，命运之门正慢慢开启……

会话

	对　　象	时　　期	内　容
1	シグルド⇨バイロン	1回合以后	获得ティルフィング
2	シグルド⇨アゼル	リューベック城制压后	—
3	デュー⇨ジャムカ	リューベック城制压后	—

ITEM

名　称	获得方法	备注
ティルフィング	会话 1	星级武器

隐藏事件 6

希克尔多军的雷库斯（レックス）攻击父亲ランゴバルト公爵会发生什么呢？

同样也是希克尔多军的荻尔迪（ティルテユ）面对自己父亲レプトール公爵又会出现什么结果呢？

第五章结束前，会出现恋人们的最终会话。此时将确立恋爱关系，从而决定下半部的登场人物。以下是恋人们可能出现的组合。

女性同伴	可能选择的男性同伴
エーディン	ミデエール、アゼル、ジヤマカ、デユー
アイラ	レックス、ホリン
ラケシス	デユー、ベオウルフ
シルヴィア	レヴィン、アレク、クロード
フユリー	レヴィン
ブリギッド	ミデエール
ティルテユ	クロード、アゼル

第六章　光之再现

17年后，希克尔多军已不复存在，尤古多拉大陆在古兰贝尔帝国皇帝アルヴィス的残暴统治下又一次陷入了极度混乱之中。为了反抗帝国的暴政，各地的起义风起云涌，但绝大多数都被血腥镇压了。东方边境伊扎库，希克尔多之子赛利斯再度担负起了“圣战”的使命。

会话

对　象	时　期	内　容
1 スカサハ⇨ラクチエ	1回合以后	—
2 レスター⇨ラナ	1回合以后	—
3 オイフエ⇨セリス	1回合以后	—

4	ラナ⇨ユリア	ガネーシャ城制压后	获リライブの杖
5	アーサー⇨セリス	ガネーシャ城制压后	—
6	フィー⇨セリス	ガネーシャ城制压后	—
7	ラクチェ⇨ヨハン	ガネーシャ城制压后	ヨハン加入 ヨハン部队同盟
8	ラクチェ⇨ヨハルヴァ	ガネーシャ城制压后	ヨハルヴァ加入 ヨハルヴァ部队同盟
9	セリス⇨マナ	ンファラ城和イザーク城制压后	マナ的MHP＋3
10	ユリア⇨セリス	ンファラ城和イザーク城制压后	ンファラ城制压后获得オーラ、イザーク城制压后获得リザーク

ITEM

名　称	获得方法
リターンリング	从ハロルド处获得
エリートリング	ヨハルヴァ所持
スピードリング	ヨハン所持
リライブの杖	会话1
スキルリング	イザーク城东北村中
ゆうしゃの斧	从シュミット处获得
とうぞくの剑	从ダナン处获得

隐藏事件 7

ヨハルヴァ或ヨハン加入后，兄弟之间的战斗会引发隐藏的会话。

第七章　穿越沙漠

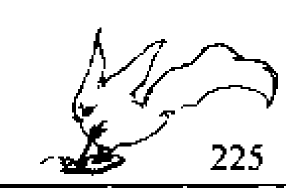
伊扎库南方的托拉克亚半岛，在此地的沙漠中驻扎着高安之子李弗(リーフ)领导的义军。由于古兰贝尔帝国军的剿伐，如今正处于全军覆灭的危险境地。为了推翻暴君的统治，赛利斯前往营救尚未谋面的盟友。广阔的沙漠上又将爆发一场激战……

会话

对　象	时　期	内　容
1 リーフ⇨セリス	1回合以后	—
2 セリス⇨シャナン	1回合以后	SKL ＋1
3 ラクチェ⇨シャナン	1回合以后	STR ＋2
4 オイフェ⇨デルムッド	1回合以后	STR ＋1、SKL ＋1、DEF ＋1
5 シャナン⇨パティ	1回合以后	获バルムンク
6 トリスタン⇨ジャンヌ	1回合以后	LUK ＋1
7 デルムッド⇨ナンナ	1回合以后	LUK ＋1
8 パティ⇨セリス	イード城制压后	ゆうしゃの剑
9 アーサー⇨ティニー	メルゲン城制压后	ティニー加入
10 アレス⇨セリス	メルゲン城制压后	—
11 リーン⇨セリス	リーン加入后	—

ITEM

名　称	获得方法
ゆうしゃの剑	与デイジー会话
スピードリング	レンスター城东南方村中
マジックリング	从ライザ处获得
シールドリング	ダーナ城西方村中



第八章　托拉克亚的龙骑士

赛利斯军攻克レンスター城后，托拉克亚半岛的局势发生了很大变化。原先臣服于古兰贝尔帝国的托拉克亚王トラバント乘乱起兵，企图实现征服整个半岛领土的野心。三股力量在托拉克亚半岛上交战，和平何时才能再次恢复啊！

会话

对　象	时　期	内　容
1 エリア⇨セリス	1回合以后	LUK ＋ 1
2 フィン⇨リーフ	1回合以后	STR ＋ 3
3 アーサー⇨フィー	1回合以后	MHP ＋ 3
4 バティ⇨ファバル	ファバル出现后	ファバル加入
5 セリス⇨セティ	コノート城制压后	ホーク加入
6 フィー⇨セティ	セティ加入后	LUK ＋ 1

ITEM

名　称	获得方法
ゆうしやのけん	从コルーク处获得
ゆうしやのやり	从ムハマド处获得
キラーボウ	从マイコフ处获得
シールドリング	从オーヴォ处获得
シーフのうでわ	最东南方村中

第九章　为谁而战

托拉克亚是个主力军种为龙骑士的强国，赛利斯军在此地遭到了以トラバント王为首龙骑士团的攻击，这是一场空前艰苦的战役。然而托拉克亚的人民却将赛利斯军视为侵略者，厌恶、恐

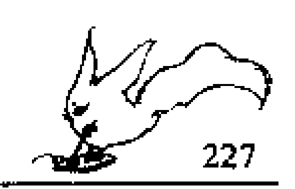
惧的人们不愿看到战争，那么赛利斯军究竟是为谁而战呢?

会话

对　　象	时　　期	内　容
1 ファバル⇨パティ	1回合以后	LUK＋1
2 リーフ⇨アルテナ	1回合以后	—
3 セリス⇨アルテナ	トラバント战死后	—
4 パティ⇨コープル	ルテキア城制压后	MHP＋3
5 コープル⇨ハンニバル	ルテキア城制压后	ハンニバル加入
6 セリス⇨ハンニバル	ハンニバル加入后	—
7 リーン⇨コープル	ハンニバル加入后	LUK＋1
8 フィー⇨ホーク	ホーク加入后	LUK＋1
9 フィン⇨アルテナ	グルティア城制压后	MHP＋3 若与ハンニバル 会话后不发生
10 ハンニバル⇨アルテナ	グルティア城制压后	MHP＋3 若与フィン 会话后不发生
11 ユリア⇨セリス	グルティア城制压后	MDF＋3

ITEM

名　称	获得方法
トルネード	从ムーサー处获得
パワーリング	从トラバント处获得
バリアリング	西南方村落群中
リターンリング	从ディスラー处获得
いのりのうでわ	从アリオーン处获得



第十章　光与暗

米兰托斯曾是贸易与商业的繁荣之地，但如今却受到黑暗教团的重重压迫。以ベルルーク为根据地的赛利斯决心为拯救米兰托斯的人民而再次向黑暗挑战。但赛利斯必须接受一个严峻的事实——驻守米兰托斯的是他的同母异父弟弟尤利乌斯(ユリウス)。象征光明的赛利斯该如何面对继承暗黑神血脉的弟弟呢？

会话

	对　象	时　期	内　容
1	シャナン⇨セリス	1回合以后	シャナン MHP＋3
2	リーフ⇨アルテナ	1回合以后	LUK＋1
3	オイフェ⇨セリス	クロノス城制压后	—
4	コープル⇨アルテナ	ミレトス城制压后	アルテナ MDF＋5
5	セリス⇨バルマーク	ミレトス城制压后	获ティルフィング

ITEM

名　称	获得方法
ティルフィング	从バルマーク处获得
ボルガノン	从ヒルダ处获得
マジックリング	ラドス城北方村中
バリアリング	从やみのしさい处获得
レッグリング	从ユリウス处获得
ライブのうでわ	从イシュタル处获得

隐藏事件 8

赛利斯到シアルフィ城最东端的海崖待机，会遇见父亲希克

尔多和母亲黛娅多拉的亡灵并获得生命之腕轮。

终章　最后的圣战

帝国的统治行将崩溃，赛利斯军即将取得最终的胜利。黎明前的黑夜已降临，古兰贝尔四公爵的军队与尤利乌斯属下的十二魔将再次聚集黑暗力量，准备与赛利斯军决一死战。

从伊扎库起兵以来已一年半多了，漫长的战争之路和最后的圣战一起迎来终局……

会话

对　象	时　期	内　容
1 アーサー⇨ティニー	1回合以后	—
2 セリス⇨ユリア	フリージ城制压后	—
3 アルテナ⇨アリオーン	フリージ城制压后	アリオーン同盟军
4 セリス⇨ユリア	ヴェルトマー城制压后	ユリア加入

ITEM

名　称	获得方法
ナーガ	ユリア进入ヴェルトマー城中

幕末降临传

第一篇　流程攻略篇



第一章　影之新党

●饭田町

听从母亲的话前往仓库取得宝箱并交给她，获得父亲遗留下的刀。

●丸山

打倒盗贼，救出孩子们。

●饭田町

遇妖怪偷袭获得十郎太的帮助，和母亲对话，从老爷爷手中接过防具。

●富山村

和十郎太对话。

●皆神山

妖怪退治。

●京

解决新党（新选组）本部六个分队的组长所委托的事件。

●出云村

烧焦的瓦砾中发现隐藏通道，并找到夏芽。

●八束山

夏芽加入，确认入口处的封印，新党的使者传话。

●富山村

了解有关大行神社的情报。

●大石神社

根据不可思议的声音的指点，找到隐藏的洞口。洞内发现灵穴，并击倒石神，取得御灵石、封印灵穴。

●宝珠山

发现仓库被锁后，答应寺庙中的僧侣去取圣火。

●ひえい山

得到圣火。

●宝珠山

将圣火交给僧侣，得到仓库的钥匙并进入仓库内的地下室。回想插入，封印灵穴后北斗丸的情节插入。打倒妖怪，获得大典太(だいてんた)，新党的使者传话。

●六甲村

十郎太家中得到情报。

●六甲的荒地

听见不可思议的声音，利用魔法阵传送。

●あわじ岛的荒地

打开入口，击败妖怪，封印灵穴。北斗丸的情节插入。

第二章　天下五剑的秘密

●日光村

和长老谈话。

●フタラ山

击败猿神，冬夜登场。

●日光村

从长老处得到蓝色的宝珠，冬夜加入，数珠丸(じゅずまる)入手。

●八束山



冬夜解开封印，战胜妖怪。

●高千穗村

打听到瀑布的消息。

●真名井的瀑布

击倒白蛇，落入瀑布中，战胜“イヒカ”，封印灵穴。

●十和利山

确认入口的石板。

●户来村

为老奶奶采集“フワフワ草”。

●出られずの森

采集全四棵“フワフワ草”。

●户来村

将“フワフワ草”交给老奶奶，获得古石板和“フワフワ酒”。

●十和利山

嵌入古石板，打开洞口。进入地下六层后，饮下“フワフワ酒”。解开童子切的封印，北斗丸的情节插入。取得童子切“どうじぎ”，封印灵穴，逃出洞窟，封印入口时御灵石粉碎。

●户来村

和老奶奶对话，从赶来的男子口中得知灵穴的情报。

●冈山村

和村入口处船夫对话后，搭船前往四国。

●山城村

和ひふみ对话后，从后面进入左上角的大屋内。在地下室中击倒侍，取得钥匙，救出ゆうま。出口处和いぞう对决后，回到ひふみ的家，和ゆうま对话。

●五棗

戒指、钥匙、水晶、壶、书入手。

●剑山



按照五个墓中取得秘宝的位置放置这五样秘宝，然后再次击败いぞう。冬夜封印灵穴失败后，夏芽封印，鬼丸(おにまる)入手。新党登场。

第三章　来自异国的敌人

●京

和将军对话。

●飞鸟的石舞台

阅读岩石上的文字，进入地下，战胜岛津。落下灵穴后获得“转身”，夺回天下五剑，回想插入。

●海边之村

和船夫对话。

●龙森

调查神木，妖怪退却。

●海边之村

船夫对话，在人鱼的帮助下渡海。

●函馆村

宿屋中和里休（リッシュ）遭遇。

●温泉

调查温泉两次，分别和玖基（ジョージ）、里休对决。岛津登场、里休逃跑后，和汀巴（テインバ）对话，再调查温泉。

●函馆村

从旅行商人处打听到情报。

●东北方的山洞

土方、将军对话后，洞内打倒牛精，调查泉水，从中落下。

●温泉

带汀巴一起离开。

●东北方的山洞

击败新党的成员。

●温泉

和汀巴对话后，唤来人鱼，回归本土。

●横滨

和水兵对话，再找到老船工，付给他一千元钱，回宿屋睡一觉后取得小船前往新大陆。

第四章　战士斯库瓦特

●港口

和汀巴告别。

●草原之村

会合汀巴，获得灵穴的情报。

●古兰迪村（グランデ）

打听到有关古兰迪河的情报。

●古兰迪河

被水怪抓入河底，在塞伊莲（セイレン）的帮助下逃脱，击败水怪。

●虹之森

和九棵大树对话后，在森林的周围打倒怪物，取得十个“クロス”后，回到森林换取虹色的羽毛。

●古兰迪河

将虹色的羽毛交给塞伊莲，她便渡众人过河。

●希尔村（ヒル）

接受委托，获得钥匙。

●碉堡

打开通往食人山的门。

●食人山

妖怪退治。

●遗迹村

黄金的“ティアラ”入手，和塔米娅拉（タミアラ）的亡灵对话，放置“ティアラ”。

●なげきの谷

使用黄金的“ティアラ”解除入口处的封印，击倒魔物，调查灵穴获得奇怪的机械装置。打败里休，令斯库瓦特（スクワント）复活。

●遗迹村

再次见到塔米娅拉，休息一晚后走出建筑，和里休遭遇。击败里休后，三博士登场，冬夜死亡。

●古兰迪河

斯库瓦特加入，渡河后至港口回横滨。

第五章　空中楼阁

●横滨

出村时遇到将军，打败他们后，被龙马所救。

●えぞ的灵穴

三博士登场，击败其手下后将军赶到，伊希卡（イヒカ）加入。

●富士山

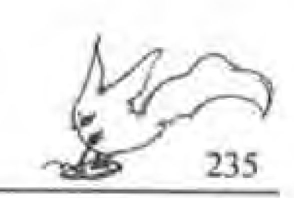
灵穴前和将军对峙，打败冲田总司，从牢狱内逃出。

●高千穗村西北方的池

进入池中。

●伊希卡的村庄

会见长老，伊希卡再度加入。



●富士山

从山顶的火山口内进入塔中。

●空中楼阁

一路披荆斩棘击败七个 BOSS，最后三博士登场。

●富士山

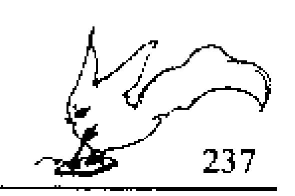
打倒妖怪，土方岁三带领新党登场。击败四个 BOSS，冲向灵穴，最终决战。



第二篇　资料篇

一、神降的获得方法

神降名称	MP	效果	术者	得到方法
いなりしん	30	攻击力上升	选择	かこしま村，付给一男子两千元
しゃこうきどぐう	45	地属性攻击	十郎太	新泻村，取得三个土偶
シーサー	30	精神力上升	选择	北九州北方神社，犬会话
なめのたじからお	60	无属性攻击	大和丸	八户村和一男子挑战
ならえんてん	50	状态异常及回复HP500	选择	山城村金钢杖渡
くしなだひめ	45	水属性攻击	大和丸	新泻村，罐中妖怪两回战
かるら〔〕う	45	火属性攻击	夏芽	获得ならえんてん后,皆神山入手
じざいてん	45	风属性攻击	选择	横滨，将相应的道具置入灯笼
こんごうやしゃ	80	无属性攻击	选择	从未作恶过，回答北海道神社金刚夜叉的质问
ぐんだりおう	90	灵力回复200	冬夜	户米村的水池前，北海道归来后奉上枪
せいまどうじ	95	光属性攻击	大和丸	得到全部神降后，九州的洞内
アヤル・カチ	95	无属性攻击	斯库瓦特	获龙马帮助后，回新大陆食人山再战BOSS



イーフリート	80	火属性攻击	夏芽	ヒル村获祝福的粉，グランデ村火焰消去
ドライアード	50	无属性攻击及混乱	选择	新大陆近海小岛上和其住民对话
ジン	80	风属性攻击	选择	业70以上,调查グランデ村右侧荒地
ヒューイ	5	吸取MP	选择	ポート村和白人战后入手
しちふくじん	90	每一回合NPC皆登场	大和丸	业达到一百，在主角家中休息一晚

二、NPC一览表

地名	人物名	方法
饭田町	なおぎね	村中右上角
饭田町	やちほ	对话即可
富山村	こいぬ	获赠于屋中的男子
富山村	こねこ	获赠于屋中的男子
富山村	ひよこ	获赠于屋中的男子
富山村	狼男	卖动物的男子处挑选
富山村	猫女	卖动物的男子处挑选
富山村	ひよこ	卖动物的男子处挑选
京	かんぺい	夏芽加入后前往京的宿屋
京的神社	そら	龙马相助之后
出云村	こうりゅうぜき	将“ちからのたま”送给对方
宝珠山	あかね	宝珠寺隐藏房间内
ひえい山	みどり	将“にんやく”送给对方
六甲村	大弟子	十郎太家中
六甲村	二弟子	十郎太家中

六甲村	三弟子	十郎太家中
六甲村	かいしゅう	将"まさむね"送给对方
冈山村	たけあき	将"せきのまごろく"送给对方
江户城下町	かものせき	与之对话
江户城下町	こたろう	交给他二百元
江户城下町	でんすけ	交给他四百元
江户城下町	たすけ	将"びしゃもんのやり"送给对方
横滨	りょうま	击败冲田,在其家中回答:休まない
横滨	ごえもん	交给他三百元
近几的寺	こうらい	与之对话
八户村	くらま	将"くれないのたち"送给对方
海边村	かつら	将"おにぎり"送给对方
东北的寺	はくしん	打倒つくもがみ
高千穗宿屋	おくに	交给他八百元
真名井瀑布	ヘビ妖怪	将其击败
九州东的寺	いったんもめん	宝箱中
山城村	さいぞう	发现隐藏的忍者
五墓	げんのぼう	将"めがみのなみだ"送给对方
纲走村	ちゅうた	交给他一千五百元
ヒル村	ダドロワ	与其对话
ポート村	リチャート	将"ほづつ"送给对方
みなと村	トニー	交给他两千元
グランデ村	パブテロット	获得ジン后，与其对话
妖怪村	こおに	妖怪村第二阶段
妖怪村	ゆきひめ	妖怪村第三阶段



三、通往神的道路

大凡玩 RPG 游戏的朋友们都知道“丰硕的果实来自不懈的努力”，因此在游戏中常常不厌其烦地搜寻着隐藏的宝物。尤其是一走进村庄，便立刻冲入百姓家中翻箱倒柜，其神情之专注就是唯恐遗漏了什么宝物、钱财。光天化日、且主人就端坐于堂上，这种行径岂非太过于猖狂？因此，为了告诫已经养成习惯的广大玩友们，在此游戏中千万、千万不要故态复萌，否则会变成走在街上人人都喊打的恶人！这是为什么呢？原来在《幕末降临传 ONI》中，设定了“业”这个系统。所谓“一日一善”，此系统便是教导玩友们要广积善事，不可为恶。“业”就是游戏中主角的操行，如果经常帮助他人，“业”便会上升；反之，一旦为恶，主角的操行亦会下降得飞快。“业”值越高，主角的人缘就高、越受大众的欢迎，乃至经常会有意想不到的好事从天而降；但如果贪图一时的便宜，而使“业”下降，不但令人厌恶，还会遭到追杀，更有甚者连神降都不能使用，最后导致 GAME OVER 。所以，请大家在此游戏中收敛一些，免得迈向“不良”的道路。（记得笔者是在将《勇者斗恶龙Ⅵ》爆机后接触此游戏的，当经历了 DQ 的地毯式搜索之后，再来到 ONI 的世界中时，总是不由自主地一进屋就走向大橱……）



1.业的等级

业的值	名称
0	极恶人
1~10	ぬしもわるよのう
11~20	おたずねもの
21~30	あくにん
31~40	ふらよう
41~50	ふつうのひと
51~60	いいひと
61~70	ぜんにん
71~80	おえらいひと
81~90	おでえかんさま
91~99	ぜんにんさま
100	かみさまみたい

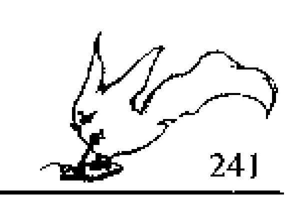


导致业下降的行动
●拿取别人家里的东西
●开启仓库和碉堡中的宝箱
●在大街上斗殴
●没有帮助陷于困难中的人和妖怪

导致业上升的行动
●帮助遇到困难的人
●帮助遇到困难的妖怪

2.助人乃为乐之本

地名	业上升值	方　法
日光村	2	将独居家中的老奶奶送至江户
富山村	2	将草药给躺在宿屋里的老爷爷
出云村	3	将"かぶと"交给少年
宝珠山	5	用向僧侣借的钥匙办完事后还给僧侣



かごしま村	4	替小童还两千元债务
かこしま村	3	将体力分一点给老奶奶
剑山	2	冬夜封印灵穴失败后上前帮助夏芽
函馆村	2	宿屋中帮助汀巴搬行李
あばしり村	2	将“がんやく”交给少年
函馆村东北的洞	1	洞前将军下达除妖的命令时回答“はい”
グランデ村	3	将“アメリカのひやく”交给少女
ヒル村	2	接受打倒食人山妖怪的委托
遗迹村	2	タミアラ出现时回答“いいえ”
京	7	和散布于京、山城村、户米村、日光村、六甲村、冈山村、新泻村的八个学生对话后，告诉河边的男子生存的意义

3.妖怪村的兴建

须知妖怪中也有不少胆小、善良、渴望安定生活的妖怪们，所以主角在帮助人类的同时，也不能忘记要理解那些可爱的好妖怪们。当救助别府的妖怪后，主角会在四国建立一个妖怪村，让所有爱好和平的妖怪们能够定居在此村内，主角必须至全国各地，找到那些需要帮助的妖怪们。达到第一阶段的妖怪村，可以得到体力回复的道具；第二阶段的妖怪村，会有 NPC 加入；第三阶段的妖怪村，将会出售特殊的道具；救助了所有的妖怪后，可获得强力的武器“风林火山”！

场所		场所	
初级阶段	别府村左上角	第二阶段	户米村屋后
	海边村左下角		饭田町仓库
	八户村树荫下		函馆村右方的地藏
	六甲村右下角 日光村屋后		出云村宿屋 高千穗村宿屋附近



第	山城村右下角	第	冈山村右下角
二	富山村左上角	三	日光村右上角
阶	饭田町井户	阶	海边村左上角
段	近儿寺井户	段	别府村树荫

传说新境



初次看见 SaGa Frontier 的公布画面时，并看见 SQUARE 的标志及游戏的名称，因为先跳入眼中的是小林智美的几幅原画，立刻知道 SQUARE 又要有什么惊人的举动了！然不出所料，继 FF Ⅶ、FFT 之后的又一部为人知的系列名作“ Romancing Sa·Ga ”《浪漫传说》将于 1997 在 PS 上推出其新作“ SaGa Frontier ”！由“浪漫传说”系列和“圣剑传说”系列的原班人马开发的 SaGa 系列的第七部作品，其界面一改以往的 2D 式普通画面，具有很重的 3D 多边形味道，最明显的莫过于连游戏中 Q 版的人物造型都是以多边形来制作的！较前作（ Romancing Sa·Ga 3 ）相比，









其独特的自由化情节有过之而无不及！因为除了游戏开始时有数位主角供你选择之外，每一位主角所遇上的不同事件都会演变为不同的剧情（据说只有些微不足道的情节是相同的），更过份的是主角们在最后亦不会遇上什么共同的首领，而是各自有自己故事的终结！此番 Frontier 的另一改进就是战斗画面改用了斜下俯视式的视点，不过出战的人数仍限定为五个，且其独特的阵形和阵形技亦没有多大的变动。不过，最大的变动还是其世界观和以往有着很大的区别：首先是不再是传统的中世纪世界，而是更趋向于机械化、科幻化（有点 FF 系列的味道）；其次便是 Frontier 的世界由多个称为“领域”的地区所组成，每个领域有自己的特点，且各领域之间基本上没有什么相联之处，也就是说不可以通过乘船之类的普通方法来往于各领域，而是要在特别的地点使用特别的方法才可以移动！总的来说，PS 上的 SaGa 自然比 SFC 要更精致、完美，当目睹 SQUARE 在 PS 上的几部名作绚丽不可方物的画面之后，各位大概要流着口水眼巴巴地盼着明年早些到来的同时，开始攒钱作准备工作了……



STREET FIGHTER ZERO 2

第一篇　操作系统篇

基本操作：

ARCADE MODE（街机模式）

VERSUS MODE（对战模式）

TRAINING MODE（练习模式）：

NORMAL MODE： 时间和体力不限。

RECORDING MODE： 时间和体力有限，时间走完后可用 REPLAY 功能重播。

REPLAY： 重播在 RECORDING MODE 中录下的内容。

CHARACTER CHANGE： 改变使用的角色或练习的对手。

OPTION（选项设定）：

DIFFICULTY： 街机模式中 1～8 级难度。

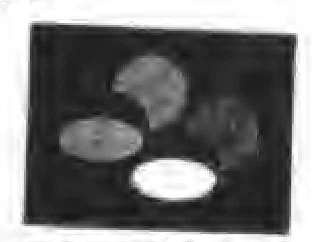
TIME LIMIT： 每回合时间的设定。

ROUNDS： 战斗的基本回合数。

DAMAGE： 角色受伤程度 1～4 级调节。







TURBO： 选 TURBO 时的游戏进行速度 1 ～ 8 级调节。
PLAYER： 切换由玩者或电脑操作角色。
SHORT CUT： 打开 SHORT CUT 模式可缩短读片时间。
SOUND： 切换立体声或单声道。
BGM TEST： 音乐测试。
KEY CONFIG： 更改拳脚键的配置。
BACKUP： 数据储存或读取。
GAME INFORMATION： RPG 《龙之战士 3 》的介绍片。

基本系统：

在选择使用角色后，玩者可以选择防守的模式（ MANUAL / AUTOMATIC ）及游戏的进行速度（ TURBO ON/OFF ）。

MANUAL MODE： 手动模式，玩者要自己作出防御，可有三段超必杀技等级计（ SUPER COMBO LEVEL ）。

AUTOMATIC MODE： 自动模式，适合初学者的简易防守模式，电脑会自动作出基本的防守且可简易地使出超必杀技，但即使防守对方的攻击后仍会有轻微的损伤，而且只有一段超必杀技等级计。

特殊操作：

超必杀技等级槽： 玩者攻击或防御时，超连续技等级槽的能量便会上升，到达一定的 LEVEL 时便可使出超必杀技（ SUPER COMBO ）、反击技（ ZERO COUNTER ）或基本必杀技（ ORIGINAL COMBO ）。

超必杀技（ SUPER COMBO ）： 每位角色都有 2 ～ 3 招超必杀技，只要在出招时同时按下 1 ～ 3 个键即可使出不同 LEVEL 的超必杀技。



基本必杀技（ORIGINAL COMBO）：同时按下两拳一脚或两脚一拳即可使出，使用时会因 LEVEL 而有不同长短的时间计，而超必杀技等级槽的能量亦会慢慢消耗。在这段时间内，玩者的所有攻击都会大幅度减去收招时间，可作出连续的拳脚或必杀技攻击。此外，基本必杀技亦可在空中使用。

反击技（ZERO COUNTER）：在挡格对方攻击时的瞬间键入← ↙ ↓＋拳/脚即可使出的反击招式，消耗一个超必杀技等级。

倒地回避：当被对方击飞时，着地前键入← ↙ ↓＋拳即可安全着地。

投掷防御：当被敌人使用投技的瞬间按除↑或↓以外的方向键＋中拳或重拳。

空中防守：在空中按↖ ← ↙即可防御所有的空中攻击，但不能防御地上攻击。

取消技：利用必杀技将先前招式的收招动作取消以缩短攻击时间，但有些角色的拳脚招式是无法取消的。

晕眩：当连续遭受攻击到一定程度便会被击晕，连按方向键及攻击键可以提早醒来。



第二篇　完全出招篇

樱 SAKURA

主场：日本·世田谷区二丁目

樱的全名为春日野樱，是一个浑身充满了格斗家意识的女高中生。其豪爽的性格令她经常出手收拾那些企图对她不轨的男同学。这天，樱偶尔遇到了以四海为家、满脑子除了格斗之外什么也没有的“流浪格斗家”阿隆，便为之深深吸引。此后，她从阿隆的波动拳、升龙拳等招式创出了自己的独到功夫，同时亦开始了寻找阿隆之旅程……

特殊技

绣腿　→　＋中脚

必杀技

波动拳　↓　↘　→　＋拳（按1～3次控制距离及威力）

盛樱拳　↓　→　↘　＋拳

春风脚　↓　↙　←　＋脚

超必杀技

真空波动拳（正常）　↓　↘　→　↓　↘　→　＋拳×1～3

（自动）　轻拳＋轻脚

乱樱（正常）　↓　↘　→　↓　↘　＋脚×1～3

（自动）　中拳＋中脚

春一番（正常）　↓　↙　←　↓　↙　←　＋脚×1～3

（自动）　重拳＋重脚



阿隆 RYU

主场：日本·朱雀城

阿隆跟随师父豪拳修行多年，领悟了操纵身体内气流动的“气功法”，从中参悟出必杀技“波动拳”的精髓，将泰拳中传说的帝王撒加特打败。几个月后，独自在深山荒寺中修炼的阿隆，听到有关使用神秘力量格斗家的传闻，为了确认此事的真伪，阿隆再度踏上旅途。

特殊技

锁骨割 → ＋中拳

旋风脚 → ＋中脚

必杀技

波动拳 ↓ ↘ → ＋拳

升龙拳 → ↓ ↘ ＋拳

龙卷旋风脚 ↓ ↙ ← ＋脚

空中龙卷旋风脚 （空中）↓ ↙ ← ＋脚

超必杀技

真空波动拳

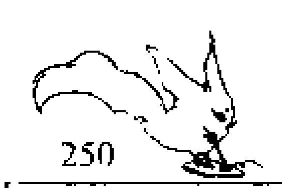
（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋拳×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

真空龙卷旋风脚

（正常） ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← ＋脚×1～3

（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚



阿肯 KEN

主场：美国·旧金山港

和阿隆一样也是豪拳的入室弟子。独身前往美国后，阿肯不断地参加街头战斗来锻炼自己。当他得知阿隆打败了泰拳王撒加特后，阿肯决定返回日本去找这个“永远的对手”比试一下，以证明自己的实力。

特殊技

稻妻割 → ＋中脚

前方转身 ↓ ↙ ← ＋拳

必杀技

波动拳 ↓ ↘ → ＋拳

升龙拳 → ↓ ↘ ＋拳

龙卷旋风脚 ↓ ↙ ← ＋脚

空中龙卷旋风脚 （空中）↓ ↙ ← ＋脚

超连续技

升龙裂破

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋拳×1～3

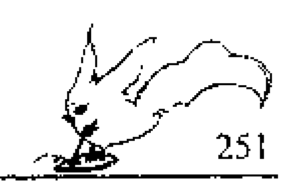
（自动） 轻拳＋轻脚

神龙拳

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（出招后连按脚键）

（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚



凯 GUY

主场：美国·大都会城

凯是武神流忍术第 38 代传人的徒弟。经过上次的战斗，虽然最终将好友 CODY 的女友 JESSICA 救回，但他也感到了自己的不足。于是凯便将较形式化的古代武术改良，成为更适合实战的武功——武神八双拳。

特殊技

武神狱锁拳　轻拳、中拳、重拳、重脚

首碎　→ ＋中拳

镰鼬　↘ ＋重脚

肘落　（空中）、或 ↓ 或 ↘ ＋中拳

必杀技

崩山斗　↓ ↙ ← ＋拳

武神旋风脚　↓ ↙ ← ＋脚

武神出落　↓ ↘ → ＋拳＋拳

疾风脚　↓ ↘ → ＋轻脚＋脚

影掬　↓ ↘ → ＋中脚＋脚

首狩　↓ ↘ → ＋重脚＋脚

超必杀技

武神刚雷脚

（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（自动）　轻拳＋轻脚

武神八双拳

（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘ ＋拳×1～3＋拳

（自动）　中拳＋中脚 或 重拳＋重脚

春丽 CHUN LI

主场：中国·北京

身为国际刑警的春丽，因为独自办案的父亲突然失去联络而非常担心，于是便亲自着手调查父亲的下落。几经波折后，当春丽得悉其父正在追查一个庞大的毒品集团时，她预感到了事态的严重性……

特殊技

鹤脚落 ↘ ＋重脚

鹰爪脚 （空中）↓ ＋中脚

必杀技

气功拳 ← ↙ ↓ ↘ → ＋拳

百裂脚 脚连按

天升脚 ↓（蓄力）↑＋脚

旋圆蹴 → ↘ ↓ ↙ ← ＋脚

超必杀技

千裂脚

（正常） ←（蓄力）→ ← → ＋脚×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

霸山天升脚

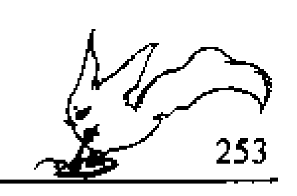
（正常） ↙（蓄力）↘ ↙ ↗ ＋脚×1～3

（自动） 中拳＋中脚

气功掌

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋拳×1～3

（自动） 重拳＋重脚



那什 NASH

主场：美国·底特律高速公路

那什是美国空军中尉，在军队中是数一数二的知识与经验兼备的优秀军官。当他得知有人在军中贩卖毒品后，为了彻底解决军中的毒品问题，那什开始着手调查此事的幕后组织……

特殊技

SPINNING BACK KNUCKLE → ＋重拳

JUMPING SOBAT ←或→ 中脚

STEP KICK ←或→ 重脚

必杀技

SONIC BOOM ←（蓄力）→ ＋拳

SOMERSAULT SHELL ↓（蓄力）↑ ＋脚

超必杀技

SONIC BREAK

（正常） ←（蓄力）→ ← → ＋拳×1～3（拳连按）

（自动） 轻拳＋轻脚

CROSS FIRE BRITZ

（正常） ←（蓄力）→ ← → ＋脚×1～3

（自动） 中拳＋中脚

SOMERSAULT JSTICE

（正常） ↙（蓄力）↘ ↙ ↗ ＋脚×1～3

（自动） 重拳＋重脚

丹 DAN

主场：香港·庙街

为了替因夺去撒加特右眼而被杀死的父亲报仇，丹远渡重洋到日本跟随阿隆、阿肯的师父豪拳习武，但因复仇欲过强而被逐出师门。当丹得悉撒加特为一名日本人所败，便收拾行装准备到泰国去报仇雪恨……

特殊技

前转挑衅　↓ ↘ → ＋SELECT

后转挑衅　↓ ↙ ← ＋SELECT

必杀技

我道拳　↓ ↘ → ＋拳

晃龙拳　→ ↓ ↘ ⇨⇩⇘＋拳

断空脚　↓ ↙ ← ＋脚

超必杀技

震空我道拳

（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋拳×1～3

（自动）　轻拳＋轻脚

晃龙烈火

（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘

必胜无赖拳

（正常）　↓ ↙ ← ↓ ↙ ← ＋脚×1～3

（自动）　重拳＋重脚



达尔辛姆 DHALSIM

主场：印度·恒河沿岸

达尔辛姆是一名居住在恒河流域的苦行僧。由于半年前村民们纷纷患上了流行性传染病，终日卧床不起，而治病所需的医药费又非常昂贵。为了给村民们筹集医药费，他只身参加了STREET FIGHT大会，希望能够赢取冠军以取得巨额奖金用作医药费。达尔辛姆借助火神雅古里之力增强了自己的火焰能力后，与年仅17岁的妻子莎莉道别……

特殊技

YOGA ESCAPE （转倒前）↓ ↙ ← ＋脚

DRILL KICK （空中）↙ 或 ↓ 或 ↘ ＋脚

DRILL 头突 （空中）↙ 或 ↓ 或 ↘ ＋重拳

YOGA SHOCK ← ＋轻拳按

必杀技

YOGA FIRE ↓ ↘ → ＋拳

YOGA FLAME → ↘ ↓ ↙ ← ＋拳

YOGA TELEPORT → ↓ ↘ / ← ↓ ↙ ＋拳×3 / 脚×3

（可空中使用）

YOGA BLAST → ↘ ↓ ↙ ← ＋脚

超必杀技

YOGA INFERNO

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋拳×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

YOGA STRIKE

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚

罗丝 ROSE

主场：意大利·热那亚港

使用能将人间精神力量物质化的“ SOUL POWER ”的超能力战士 ROSE，是一名以占卜为生的意大利占卜师。当她感到巨大的邪恶力量将要出现时，为了将这股邪恶力量的持有者永远封印于黑暗之中，罗丝开始行使其“最后的使命”……

特殊技

SLIDING ↘ ＋中脚

必杀技

SOUL REFLECT ↓ ↙ ← ＋拳

SOUL SPARK ← ↙ ↓ ↘ →＋拳

SOUL THROW → ↓ ↘ ＋拳

SOUL SPIRAL ↓ ↘ → ＋脚

超必杀技

AURA SOUL SPARK

（正常） ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← ＋拳×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

AURA SOUL THROW

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋拳×1～3

（自动） 中拳＋中脚

SOUL ILLUSION

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（自动） 重拳＋重脚

亚当 ADON

主场：泰国·湄南河

曾经挑战泰拳王撒加特而一度落败的泰拳手亚当，在那场比赛后正式拜撒加特为师，但无损他打倒撒加特的决心。在此后的日子里，亚当虽然一次又一次地败阵，但却逐渐成长起来。当亚当得悉撒加特输给了阿隆时，更感到撒加特令泰拳蒙羞，故愤然离去，并下决心将撒加特打倒，重振泰拳雄风。

特殊技

JAGUAR CLUTCH → ＋中拳

JUTTING KICK ↘ ＋中脚

必杀技

JAGUAR KICK ↓ ↘ → ＋脚

RISING JAGUAR → ↓ ↘ ＋脚

JAGUAR TOOTH → ↘ ↓ ↙ ← ＋脚

超必杀技

JAGUAR REVOLVER

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

JAGUAR VARIED ASSAUL

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋拳×1～3

（出招后连按键）

（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚



赞比洛夫 ZANGIEF

主场：苏联·比尔斯克钢铁厂

身为俄罗斯格斗界泰斗的赞比洛夫，具有钢铁般的体格，是一名以摔角技巧为主的格斗家。由于他花了不少时间与精力研究各种格斗技，因此往往能看准对手的破绽给予重击。当他的必杀技打桩机（PILE DRIVER）到达极限时，在龙卷风的唤醒下创造了新的必杀技——螺旋打桩机（SCREW PILE DRIVER），开始了他挑战世界列强的旅途。

特殊技

RUSSIAN KICK ↙＋中脚

DYNAMITE KICK ↙＋重脚

FLYING BODY ATTACK （斜跳中）↙或↓或↘＋重拳

DOUBLE KNEE DROP （斜跳中）↙或↓或↘＋弱/中脚

HEAD BUTT （斜跳中）↖或↑或↗＋中/重拳

必杀技

DOUBLE LARIAT 拳×3

QUICK DOUBLE LARIAT 脚×3

VANISHING FLAT → ↓ ↘＋拳

SCREW PILE DRIVER 摇杆转一圈＋拳

ATOMIC SUPLEX 摇杆转一圈＋脚（近）

SLIDING POWER BOMB 摇杆转一圈＋脚（远）

超必杀技

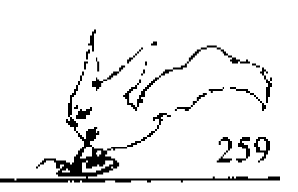
FINAL ATOMIC BUSTER （正常） 摇杆转二圈＋拳×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

AERIAL RUSSIAN SLAM

（正常） ↓ ↙ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚



GEN 元

主场：中国·上海

拥有两种不同流派武术——丧流和忌流的元师傅，曾经在《街霸 1》中的中国第二关登场，是香港黑社会的王牌杀手、能够赤手空拳将对手干掉的暗杀者。元的超级杀着“死点咒”是一种攻击对手“交感”、“合谷”和“神门”等主要穴道的招式，到指定时间后便会产生效力，令对手动弹不得。

丧流（3 个拳同按）

必杀技

百连勾　　拳连按

逆泷　→ ↓ ↘ +脚（脚连按）

超必杀技

惨影（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘ → +拳×1～3

（自动）　轻拳+轻脚

死点咒（正常）　↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +拳×1～3

（自动）　中拳+中脚 或 重拳+重脚

忌流（3 个脚同按）

必杀技

蛇穿　←（蓄力）→+拳

徨牙　↓（蓄力）↑+脚

超必杀技

蛇咬叭（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘ +脚×1～3

（自动）　轻拳+轻脚

狂牙（正常）　空中↓ ↙ ← ↓ ↙ ← +脚×1～3

（自动）　中拳+中脚 或 重拳+重脚

洛兰多 ROLENTO

主场：美国·纽约

原为《FINAL FIGHT》第四关头目的洛兰多，是一名对军事异常狂热的军人。在惨败于凯等人后，洛兰多离开了被击溃的组织开始着手重新建立以自己为中心的新组织。此外，他亦提高了自己的实力，准备与曾经击败他的凯一决高下，从 HAGGER 市长手上重夺 METRO 城的控制权。

特殊技

FAKE ROD → ＋中脚

SPARK ROD （空中）↙ 或 ↓ 或 ↘ ＋中脚

HIGH JUMP ↓ ↑

TRICK LANDING （着地时）脚×3

必杀技

PATROIT CYCLE ↓ ↘ → ＋拳（可连续输入三次）

STINGER → ↓ ↘ ＋脚＋脚

MEKONDAL ATTACK 拳×3之后，着地后再按拳

MEKONDAL AIR RAID ↓ ↙ ← ＋拳＋拳

MEKONDAL ESCAPE ↓ ↙ ← ＋脚＋拳/脚

超必杀技

TAKE NO PRISONER

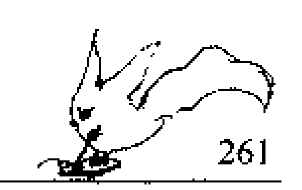
（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋脚×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

MINE SWEEPER

（正常） ↓ ↙ ← ↓ ↙ ← ＋拳×1～3

（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚



伯德 BIRDIE

主场：英国·伦敦火车站

极度凶残卑劣的大块头战士伯德是一个被正统格斗界所遗弃的斗士，每天都在英国的酒吧中胡混。直到某一天，当他得知庞大毒品集团 SHADALOO 的存在，为了能够出人头地，于是便四出挑战各界格斗家，以增加 SHADALOO 对自己的评价。

特殊技

BODY PRESS （空中）↙ 或 ↓ 或 ↘ ＋重拳

必杀技

BULL HEAD ←（蓄力）→ ＋拳

BULL HORN 拳×2/脚×2 按着后同时放开

MURDERER CHAIN 摇杆转一圈＋拳

BANDIT CHAIN 摇杆转一圈＋脚

超必杀技

THE BIRDIE

（正常） ←（蓄力）→ ← → ＋拳×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

BULL REVENGER （近距离）

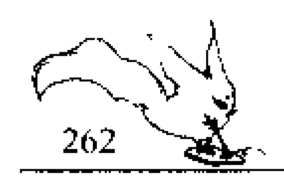
（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋拳×1～3

（自动） 中拳＋中脚

BULL REVENGER （远距离）

（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（自动） 重拳＋重脚



索达姆 SODOM

主场：美国·亚里桑那沙漠

整日穿着奇装异服的索达姆，原是暴力集团的骨干成员。自从组织被凯等人打垮后，索达姆便黯然离开 METRO 城到日本去重新学习日本武术（JAPANESE MARTIAL ARTS）。学习完成后，索达姆再度返回美国，为旧组织的复兴而四出网罗同伙。于是一场索达姆与凯之战再次打响……

特殊技

大狗 WALKING （转身时）← ↙ ↓ ＋脚

后转移动起 （转身时）→ ↘ ↓ ＋拳

必杀技

地狱 SCRAPE ↓ ↘ → ＋拳

佛灭 BUSTER 摇杆转一圈＋拳

耐久 BURNING 摇杆转一圈＋脚

白刃 CATCHER → ↓ ↘ ＋脚

超必杀技

冥土之礼

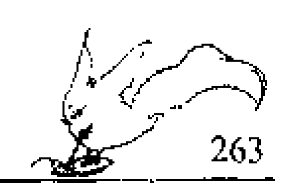
（正常） ↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋拳×1～3

（自动） 轻拳＋轻脚

天宙刹

（正常） 摇杆转二圈＋拳×1～3

（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚



撒加特 SAGAT

主场：泰国·大城市遗迹

在泰拳中号称帝王的撒加特竟被名不见经传的阿隆打倒，这对撒加特来说简直是奇耻大辱，而遗留在他身上的除了屈辱和憎恨外，还有一道覆盖了他整个胸口的伤疤。为了一雪前耻，撒加特苦练新必杀技—— TIGER BLOW，誓将仇敌击倒。

特殊技

FAKE KICK　中脚 2 回连按

必杀技

TIGER SHOT　↓ ↘ → ＋拳

GROUND TIGER SHOT　↓ ↘ → ＋脚

TIGER CRASH　→ ↓ ↘ ＋脚

TIGER BLOE　→ ↓ ↘ ＋拳

超必杀技

TIGER CANNON

（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘ → ＋拳×1～3

（自动）　轻拳＋轻脚

TIGER GENOCIDE

（正常）　↓ ↘ → ↓ ↘ ＋脚×1～3

（自动）　中拳＋中脚

TIGER RAID

（正常）　↓ ↙ ← ↓ ↙ ← ＋脚×1～3

（自动）　重拳＋重脚

维加 VEGA

主场：机场

抱着“邪恶乃绝对之力量”信念的维加，凭此信念令其PSYCHO POWER（精神力量）实体化，创造出究极杀人技“PSYCHO CRASHER”。维加建立了庞大的毒品王国——SHADALOO，并召集了一批强悍的战士，以征服世界为最终目的。

必杀技

PSUCHO SHOT ←（蓄力）→ ＋拳
DOUBLE KNEE PRESS ←（蓄力）→ ＋脚
HEAD PRESS ↓（蓄力）↑ ＋脚
SOMERSAULT SKULL DIVERHEAD ↓（蓄力）↑＋拳＋拳
VEGAWARP （前）→ ↓ ↘ ＋拳/脚×3
VEGAWARP （后）← ↓ ↙ ＋拳/脚×3

超必杀技

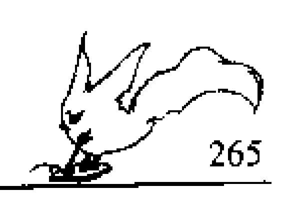
PSYCHO CRASHER
（正常） ←（蓄力）→ ← → ＋拳×1～3
（自动） 轻拳＋轻脚

KNEE PRESS NIGHTMARE
(正常） ←（蓄力）→ ← → ＋脚×1～3
（自动） 中拳＋中脚 或 重拳＋重脚

豪鬼 GOUKI

主场：日本·狱炎岛

豪鬼是阿隆、阿肯的师父——豪拳的亲弟弟，他们两兄弟是一同拜于轰铁门下学习格斗术的。但是，为了追求所谓最强的暗杀拳“杀意之波动”力量，豪鬼不惜将师父轰铁杀死，而且他参透了最奥义——瞬狱杀的真义……



特殊技

头盖破杀　→　＋中拳

旋风脚　→　＋中脚

大魔空刃脚　（前跳中）↓　＋中脚

前方转身　↓　↙　←　＋拳

必杀技

豪波动拳　↓　↘　→　＋拳

斩空波动拳　↓　↘　→　＋拳

灼热波动拳　→　↘　↓　↙　←　＋拳

豪升龙拳　→　↓　↘　＋拳

龙卷斩空脚　↓　↙　←　＋脚

空中龙卷斩空脚　（空中）↓　↙　←　＋脚

阿修罗闪空　（前）→　↓　↘　＋拳/脚×3

阿修罗闪空　（后）←　↓　↙　＋拳/脚×3

百鬼豪斩　↓　↘　→　↗　＋拳

百鬼豪碎　↓　↘　→　↗　＋拳，空中再按拳（近）

百鬼豪冲　↓　↘　→　↗　＋拳，空中再按拳（远）

百鬼豪坠　↓　↘　→　↗　＋拳，空中再按脚（近）

百鬼豪尖　↓　↘　→　↗　＋拳，空中再按脚（远）

超必杀技

灭杀豪波动（正常）→　↘　↓　↙　←　→　↘　↓　↙　←＋拳×1~3

（自动）　轻拳＋轻脚

灭杀豪升龙（正常）　↓　↘　→　↓　↘　＋拳×1～3

（自动）　中拳＋中脚

天魔豪斩空（正常）　空中　↓　↘　→　↓　↘　→　＋拳×1～3

（自动）　重拳＋重脚

瞬狱杀　轻拳、轻拳、→、轻脚、重拳　（LEVEL 3 时）

{
  "before_pdg2pic_conversion": {
    "filename": "MTE3NTA1NTkuemlw",
    "filename_decoded": "11750559.zip",
    "filesize": 4385556,
    "md5": "9f51be9d2bdecee4c953cadd70c5a75d",
    "header_md5": "77428ca25df05613ff1bacd9125af48a",
    "sha1": "a43913bcd79a121fdffb8b880d728efe359a84bd",
    "sha256": "b1054e39f3cb8c844307a3338227158a720bfd8cd02b238d30bd38cbac1a862e",
    "crc32": 980652966,
    "zip_password": "",
    "uncompressed_size": 4365824,
    "pdg_dir_name": "11750559",
    "pdg_main_pages_found": 265,
    "pdg_main_pages_max": 265,
    "total_pages": 271,
    "total_pixels": 0
  },
  "after_pdg2pic_conversion": {
    "filename": "MTE3NTA1NTkuemlw",
    "filename_decoded": "11750559.zip",
    "filesize": 36223348,
    "md5": "7b4166e4020a47d8f4fcd2893eccf483",
    "header_md5": "5c0b5938a87cf514fd20464d690608c2",
    "sha1": "f8aabbee6ca2ecc97490a38b7c386ff3562357df",
    "sha256": "6ae9f888e1e6a7fae95cf85e8833fd15f7bc36e1740b65e60c31754ed2c6290b",
    "crc32": 1562252599,
    "zip_password": "",
    "uncompressed_size": 36756950,
    "pdg_dir_name": "",
    "pdg_main_pages_found": 265,
    "pdg_main_pages_max": 265,
    "total_pages": 271,
    "total_pixels": 254399744
  },
  "pdf_generation_missing_pages": false
}